La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.



En colaboración con **CD-ROM***Today* U.S.A.

975 Ptas.

La alternativa Microsoft

Cómo cambiará el nuevo sistema la experiencia multimedia



CON MÁS DE 50 CDs COMENTADOS

Reportaje: LucasArts, más allá del entretenimiento



A examen: CD-ROMs para conocer Internet





La revista Multimedia de PC y Mac Nº1 en U.S.A.



AÑO I - Número 3 - Mayo 1995



¿Es Windows 95 la solución multimedia?

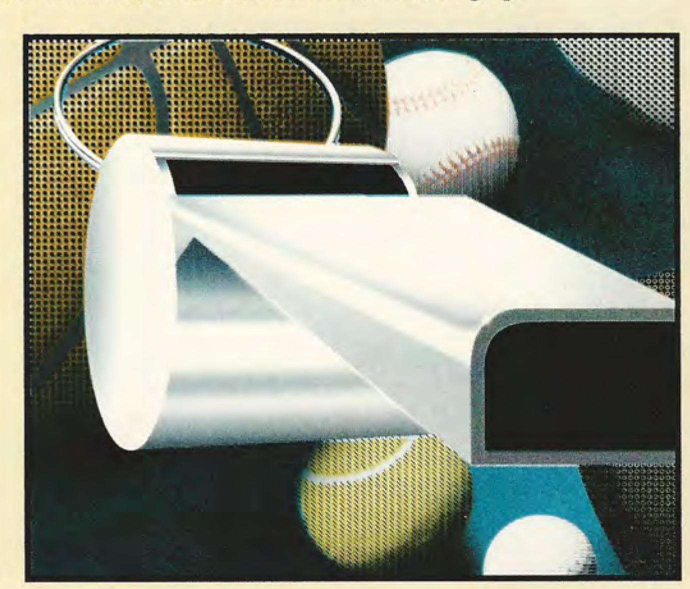
SECCIONES

OPINIÓN

ESTE MES

Portada

SoftWare



Protagonistas

EL CD-ROM

El CD-ROM contiene ...

OCIO



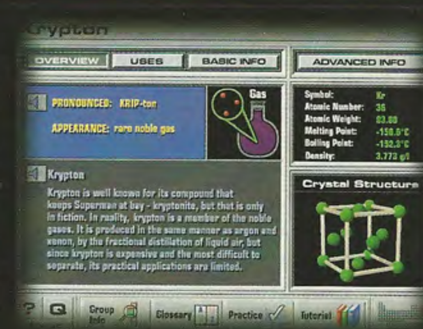
Warcraft
Anyone for Cards?
Jewels of the Oracle
World of Illusion

World Cup Golf
– con el buen tiempo, apetece más practicar el golf.

EDUCATIVOS

Rosetta Stone
ABC-EA Kids Sampler
The Book of Shadowboxes

Discover the Elements
– la química ya no será una pesadilla...



UTILIDADES



ESPN Championship Coaching Tips
Internet Library
Big Pictures Sampler
EasyPhoto

Ted Williams: The Legend s Own Story
– el hombre del bate de oro.

SHAREWARE PARA MAC Y PC

Galactic Empire
Salamander Tales
Schedule
Where Does My Money Go?
... y mucho más

Business Cards
– para tener todos nuestros papeles en orden.



Busque:



En El CD-ROM
Este símbolo indica la relación entre el contenido de la revista y el de nuestro CD-ROM

ANÁLISIS

Divulgación 52

***Cosmology of Kyoto** nos acerca al lejano oriente.*
pág. 68

***Daring to Fly** se centra en la edad de oro de la aviación.*
pág. 59





pág. 108
Con **Rocky and Bullwinkle Screen Saver Show sabrá perfectamente cuándo le da problemas su ordenador.**

Entretenimiento 68

Educativos 95

Aplicaciones 105

Utilidades 108



Coleccionistas de Software

Según los últimos datos publicados por la Asociación Profesional de Productores de Software, los españoles tenemos el dudoso honor de ser los segundos en el escalafón de países con piratería informática (87 por ciento del software de hogares y empresas) sólo superados por Taiwan, con el 97 por ciento. No cabe duda que la piratería es uno de los grandes males de la industria, con repercusiones de sobra conocidas entre las que cabe resaltar el grave perjuicio a las empresas productoras y a los usuarios legales que se ven obligados a pagar un importante sobrecoste por este criterio. Sin embargo creo que sería conveniente analizar este problema en sus variadas vertientes, que las tiene.

Se entiende como piratería informática la copia ilegal de un determinado producto, pero hay muchas lecturas en esta simple acción.

La piratería industrial, como la que se suele practicar en los países orientales, consiste en la falsificación a gran escala del producto, con imitación de marcas, logotipos, instrucciones, etc... Evidentemente este comercio ilegal no sólo se hace para ahorrar dinero, sino para ganarlo.

Por otro lado están los piratas o copiadores organizados, que se dedican a recopilar software y venderlo a un precio tan bajo que prácticamente no alcanzan a amortizar la materia prima empleada y su propio esfuerzo. Sin duda perjudican, y mucho, a la industria de software por los beneficios que ésta deja de percibir.

El tercer lugar lo ocupan los usuarios domésticos que no ven justificada la inversión en un costoso programa comercial original, debido al uso marginal y poco productivo que de él hacen. En mi opinión, todos los programas que no son puramente de entretenimiento, deberían tener dos versiones: comercial y de productividad doméstica. *Adobe*, por ejemplo, no puede pretender (ni va a conseguir), que un usuario, en su casa, se gaste varias decenas de miles de pesetas para disponer de una versión de *Photoshop* con la que retocar la foto de su perro o, prácticamente el doble, para editar el vídeo de la primera comunión de su hijo con Premier. Tampoco puede pagar lo mismo un colegio que utiliza *Quark* para editar su boletín trimestral que una empresa editorial. Un usuario no puede hacer animaciones, cuya única utilidad es impresionar a sus amigos, utilizando un *3D Studio* cuyo precio supera el cuarto de millón pesetas. Es cierto que las necesidades de estos diferentes públicos pueden muy bien ser inferiores que las extraordinarias prestaciones que ofrecen cualquiera de estos programas a los que me refiero. Razón de más para crear versiones "light" en prestaciones, pero también en precio. La verdadera cuestión es que de la utilización de este software puede obtenerse o no, un beneficio, una rentabilidad y es en esta medida en la que las empresas productoras deben estudiar el problema y encontrar una solución.

Hay, por último, un cuarto grupo que son los que yo llamo coleccionistas de software. El coleccionista pide un programa prestado y lo copia antes de saber siquiera para qué sirve. Instala el software en su disco duro con la única satisfacción de saberlo repleto de valioso contenido. Es un consumidor de novedades compulsivo y quiere tener todo lo que existe. Nunca utiliza estos programas más allá de media hora, borrándolos rápidamente para sustituirlos por nuevas versiones u otro programas de nombres más sugerentes. Casi no se puede hablar de que este usuario realmente "utilice" estos programas, porque en la práctica no obtiene ningún provecho o rentabilidad del software que copia. Lo hace más bien por curiosidad, por costumbre, por inercia... Aunque parezca una barbaridad, el coleccionista de software no hace ningún daño a las compañías de software porque se trata de un problema sin solución, un camino sin final. Si las compañías de software lograsen impedir que el coleccionista de software copiase los programas, sencillamente se dedicaría a otra cosa. Dicho de otra manera, nadie va a conseguir, ni ahora ni nunca, que el coleccionista de software pague dinero (ni mucho ni poco) por el software que colecciona.

Domingo Gómez. Director



EDITA HOBBY PRESS, S.A.

PRESIDENTE María Andrino
CONSEJERO DELEGADO José I. Gómez-Centurión
SUBDIRECTORES GENERALES
Domingo Gómez, Amalio Gómez

DIRECTOR Domingo Gómez
SUBDIRECTORA Cristina M. Fernández
DIRECTOR DE ARTE Jesús Caldeiro
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN Cristina G. Millán
REDACTOR JEFE Francisco J. Gutiérrez
EQUIPO DE TRADUCCIÓN Juan Bosco, María Jesús Alcami, Diego Gómez, Marta Viana, José Alconchel, Coral Morera
ADAPTACIÓN DEL CD-ROM Miguel Ángel Lucero
COLABORADORES Pedro José Rodríguez, Juan Antonio Pascual, Fco. Javier Rodríguez, Fernando Herrera González, Anselmo Trejo, Ignacio F. Fornos, Guillermo Puertas, Juan Antonio García
SECRETARIA DE REDACCIÓN Laura González
DIRECTORA COMERCIAL María C. Perera
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD María José Olmedo
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Javier del Val

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

IMPRIME
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200. 28022 Madrid
Tel. 747 33 33

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

TRANSPORTE
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. CD-ROM MAGAZINE no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-6948-1995

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Se solicitará control O.J.D.

STAFF DE CD-ROM TODAY, EDICIÓN U.S.A.

EDITORIAL DIRECTOR Lance Elko
SENIOR ART & DESIGN DIRECTOR Amy L. Pruette
ASSOCIATE EDITOR Phill Powell
ASSOCIATE ART DIRECTOR Hudson Best
GRAPHIC ARTIST S. Carol Ellison
ASSISTANT EDITORS
Lisa M. Howie, Anne L. Tucker
DISC EDITOR Gary Meredith
ASSISTANT DISC EDITOR James G. Piper
WEST COAST EDITOR Anne Gregor

CONTRIBUTING EDITORS
Steven Anzovin, Charles Brannon, Tom R. Halfhill, T. Liam McDonald, Neil Randall, Peter Scisco, Tim Victor, David A. Wade, Kathy Yakal

Bienvenidos a EL CD-ROM

Bueno, es verdad, tenemos que admitirlo... Nuestro CD-ROM cada vez engloba más temas y es igual de atractivo tanto para usuarios de Mac como de PC.
La prueba más evidente de esto es *World Cup Golf*, un software de entretenimiento para Windows que, ahora, con el buen tiempo, le animará más aún a practicar su deporte favorito. Y de este juego de golf pasamos *Jewel of the Oracle*, para Windows y Mac, un oscuro mundo que nos abrirá las puertas de nuestra mente mientras intentamos solucionar los más complicados enigmas.
En *Discover the Elements* nos acercaremos a los elementos químicos de una manera amena y agradable, muy lejana a los tiempos en los que teníamos que estudiarnos la tabla química de memoria y por obligación... Y para no abandonar de golpe el universo de la educación, también contamos con *The Book of Shadowboxes*, el perfecto equilibrio entre educadores y docentes.
Como cada número, incluimos también interesante shareware tanto para PC como para Mac, ademas de software para uso doméstico y para oficinas. Nuestra tercera edición de EL CD-ROM ha salido redonda...

Instalación rápida para los usuarios de PC

1. Pinche con el ratón la opción Archivo en el Administrador de Programas de Windows y seleccione Ejecutar. En esta ventana, seleccione Examinar y sitúese en el directorio que su unidad de CD-ROM tenga asignada (normalmente D: o E:).
2. Seleccione INSTALL.EXE y pinche con el ratón en el botón de Aceptar.
3. Esto instalará el programa menú de EL CD-ROM y creará un nuevo icono en un grupo de programas llamado CD-ROM Magazine.
4. Haga un doble click en este nuevo icono del CD-ROM para ejecutar el menú. Nota: una vez instalado, este icono puede servirle para utilizar futuras ediciones de EL CD-ROM.

Requerimientos del sistema para utilizar el CD-ROM

Necesitará como mínimo un ordenador PC IBM/ Tandy u otro compatible al ciento por ciento, con un procesador 386 SX, una tarjeta gráfica SVGA (640 x 480 de 256 colores), 4 megas de memoria y una tarjeta de sonido compatible con Windows.

CD-ROM Magazine, EL CD-ROM #3

La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.

CD-ROM magazine

DEJENOS ENTRETENERLE
Entretenimiento para todas las edades

LA ESCUELA ELECTRONICA
La experiencia de aprender

CENTRO GRAFICO
Nuevas fotos para sus documentos

BIBLIOTECA DIGITAL
Internet al descubierto

SELECCION DE SHAREWARE
Los mejores y más novedosos programas

Dejenos Entretenerle

Anyone for Cards?
World of Illusion
Jewels of the Oracle
Warcraft
World Cup Golf
Ted Williams

Elija ser humano u orco. Este será uno de los dilemas que le esperan en esta divertida y apasionante demo de estrategia. Pulse sobre el botón INSTALAR del menú y una vez concluido el proceso de instalación, ejecute el programa desde el Windows o desde el DOS como prefiera.

Ejecutar Leeme Instalar Ayuda Salir

Pinche en el logotipo para obtener más información sobre EL CD-ROM.

Pinche en cada uno de los programas que quiera ejecutar.

Pulse sobre el icono del CD para seleccionar un apartado.

Cada demo tiene una pequeña información sobre su contenido.

Sólo para los usuarios de DOS: la mayoría de los programas de EL CD-ROM trabajan bajo Windows. No obstante, existen algunos excelentes juegos para DOS en este número que deben ejecutarse desde el programa menú del DOS. Consulte el programa menú de Windows para más información.

Para los usuarios de Windows: tenga en cuenta que el programa menú de Windows está mejor adaptado para ejecutarlo en una tarjeta gráfica SVGA que para una VGA, u otra tarjeta gráfica inferior. Si dispone de una tarjeta VGA, el menú funcionará normalmente, pero no mostrará todos los colores ni algunas de las líneas de los cuadros de diálogo que forman parte del sistema.

ICONOS

Cuando están resaltados, estos iconos tienen las siguientes funciones:
EJECUTAR: haga un click en este icono para iniciar, o ejecutar, cada programa.
LÉEME: seleccione este icono para obtener información adicional.
INSTALAR: seleccione esta opción para instalar un programa.
AYUDA: este icono proporciona información sobre la utilización del menú.
SALIR: si selecciona este icono, volverá al administrador de programas de Windows.

Instalación Rápida para los usuarios de Mac

1. El CD-ROM utiliza el conocido escritorio de Macintosh para visualizar su contenido.
2. Introduzca el CD-ROM en el lector. Espere a que aparezca el icono en pantalla y haga un click sobre él.
3. El contenido del Mac está organizado en carpetas jerárquicas.

Nota: muchos de los archivos de texto en EL CD-ROM son demasiado extensos para cargarlos con el Teach Text o en aplicaciones de extensión restringida, como es el caso de Claris Works. Pero pueden cargarse y visualizarse sin problemas en los principales procesadores de textos como MS Word o Nisus.

Requerimientos del sistema para utilizar el CD-ROM

Se requiere como mínimo un ordenador Mac LC de 256 colores, sistema operativo 7, una unidad de CD-ROM y 4 megas de RAM.

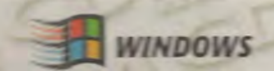
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Disponemos de un servicio técnico al que podrá hacer todo tipo de consultas sobre la instalación del CD-ROM y de los programas que contiene. Podrá ponerse en contacto con nosotros de lunes a viernes, de 4 a 8 de la tarde en el teléfono:

(91) 653 73 17

Le rogamos que, en la medida de lo posible, formule sus dudas frente al ordenador y con el CD-ROM que le dé problemas.

Sistemas







ESPN Championship Coaching Tips

Ya conoce la canción: "Anything you can do, I can do better"(Cualquier cosa que hagas, yo la haré mejor). Esa es la premisa en que se basa esta colaboración entre Intelliplay/Intellimedia y ESPN. Escoja a los mejores y más brillantes de cada deporte,



Los tenistas más destacados, Fred Stolle, Tracy Austin y Cliff Drysdale, le explican cómo orientarse en la pista de tenis.

asegúrese de que son buenos profesores y deje que compartan con usted los consejos y las enseñanzas que han acumulado de sus respectivas especialidades deportivas. Por ejemplo, ¿le gustaría aprender a lanzar una bola rápida? Quien podría enseñárselo mejor que el genial extremo izquierda, Ozzie Smith. Si está interesado en conocer las posiciones defensivas adecuadas para determinadas



El personaje principal del equipo estadounidense de la Copa del Mundo del 94, Tony Meola, revela sus técnicas.

situaciones del voleiplaya, no necesita ir muy lejos: cuente con los dos grandes de este deporte, Karolyn Kirby y Karch Karaly. Nuestra demo le ofrece un par de consejos de cada uno de estos excelentes jugadores junto con otras de Tom Kite para el golf; de Tracy Austin para el tenis o de John Harkes y Mia Hamm para el fútbol. Para ejecutar nuestra demo en un Mac, haga un doble clic en la carpeta IMS, entre en la carpeta MOV y después abra el archivo con el título de FRONT.MOV.



Ozzie Smith, la eterna estrella y merecedor de un Guante de Oro, muestra cómo lanzar una bola rápida, y cómo concentrase en el juego.

World Cup Golf – Hyatt Dorado Beach

Ya estamos en primavera, lo que para un gran porcentaje, siempre en aumento, de la población significa una sola cosa: golf. Seguramente, este porcentaje justifica en gran parte la popularidad de los simuladores de golf. Hay una gran variedad de ellos en el mercado y usted se preguntará por qué ha de probar otro más. El problema que existe con los simuladores de golf es que los interfaces realizan ajustes que hacen que el juego sea menos intuitivo. U.S. Gold sugiere un nuevo método, lo que ellos consideran una forma



Seguramente encontrará su juego de golf preferido en esta lista; y quizá algún otro del que nunca ha oído hablar.

más natural de alinear un golpe y precisar el swing. Quedará impresionado por las excelentes imágenes gráficas, que se suceden en la pantalla. Para iniciar el proceso de instalación desde nuestro menú de Windows, pulse sobre el botón EJECUTAR, o desde el Administrador de programas de Windows teclee x:\setup.exe. Dispondrá de ayuda una vez que haya comenzado el programa de instalación.

Puede que le lleve algún tiempo acostumbrarse al interfaz diferente de este juego de golf.

Ted Williams: The Legend's Own Story

¿Quién fue el mejor bateador de la historia del béisbol? Para la gran mayoría de los aficionados a este espectacular deporte, sólo hay uno que supera con creces a todos los demás. Uno capaz de batear con regularidad y potencia, con el bateo más suave y que, después de 54 años, aún sigue siendo el único que ha conseguido más de 400 aciertos. Nos referimos a Ted Williams, apodado como The Splendid Splinter.



The Splendid Splinter tenía potencia suficiente para sobrepasar la gran pared verde del estadio Fenway, pero también podía batear con eficacia.



En The Science of Hitting Ted comparte los secretos del estilo clásico al golpear y lo que es más importante, la preparación física y psíquica.

Ted Williams: The Legend's Own Story sigue la trayectoria de este enigmático y completo deportista americano, desde sus primeros días con el equipo Boston Red Sox hasta alcanzar la cumbre del Béisbol. Con la ayuda de cintas, grabaciones y declaraciones del propio Ted, podrá conocer todos los detalles de una carrera única. Su biografía es muy interesante, pero sus conceptos sobre cómo golpear una pelota son aún más fascinantes. Estos conceptos se presentan de manera muy ingeniosa en The Science of Hitting, una convincente y detallada explicación sobre cómo batear.

Para acceder a la instalación de esta demo, desde el Administrador de programas de Windows, ejecute el archivo \install.exe que se encuentra en el directorio raíz del CD-ROM. También puede acceder al programa principal abriendo el archivo ONDECK.EXE en el subdirectorio \ONDECK. Para ver la demo de Science of Hitting, abra SOH.EXE en el subdirectorio \SLUGGER.

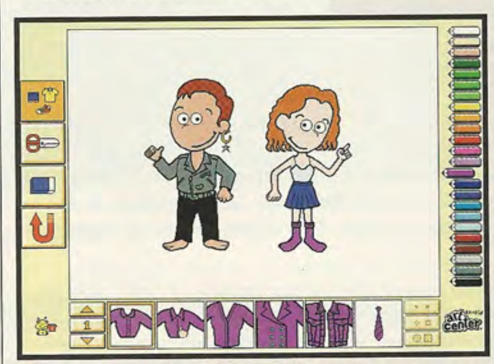
ABC-EA Kids Sampler

Vea los últimos productos educativos de ABC-EA Home Software para niños de todas las edades. Esta serie, que se instala automáticamente, destaca las facetas más notables de aquellos de sus productos dedicados a la enseñanza de los aspectos básicos del aprendizaje, a la aptitud para las matemáticas, a la lectura y a la destreza en el arte del lenguaje. Eche un vistazo a EA *Kids Art Center, Sesame Street Numbers, Scooter's Magic Castle, Ping and Kooky's Cukoo Zoo, Around the World in 80 Days, Eagle Eye Mystery Series* y a muchos otros títulos.

Funcionamiento: abra la carpeta EA PREVIEWS en el CD y haga clic en el icono EA PREVIEWS de 8 bits o de 16 bits.



En* Sesame Street Numbers, *algunos de los pequeños muñecos creados por Jim Henson tienden una mano con las matemáticas a los niños.



***Corta, pega y colorea en* EA Kids Art Center, *una de las muchas demos de ABC-EA que encontrará en el disco de* CD-ROM Magazine.**

The Rosetta Stone

Gracias a los CD-ROMs, aprender una segunda lengua resulta más fácil que nunca. *The Rosetta Stone*, de Fairfield Language Technologies, le da la oportunidad de aprender a hablar un idioma tal y como aprendimos nuestra lengua materna, es decir, mediante la asociación y no a través de la interpretación. *The Rosetta Stone* refuerza la conexión entre el lenguaje y la contextualización, algo esencial a la hora de aprender. Regularmente, se incluyen ejercicios sobre las lecciones aprendidas, además de un formulario de preguntas después de cada una de estas lecciones.

Esta demo presenta tres capítulos diferentes sobre lecciones para español y un capítulo para ruso. Cada uno de estos capítulos está encabezado por una combinación de fotografías sencillas, textos y sonido para aprender la pronunciación. Según se avanza en el aprendizaje, tanto las imágenes como los textos y los sonido aparecen por separado para aumentar la dificultad.

Funcionamiento:los usuarios de Windows deben pulsar sobre el botón INSTALAR del menú. Si usted utiliza un Mac, abra la carpeta ROSETTA y haga doble clic en el icono Rosetta.



The Rosetta Stone *brinda a los usuarios la oportunidad de elegir entre diversas combinaciones de imágenes, texto y sonido.*

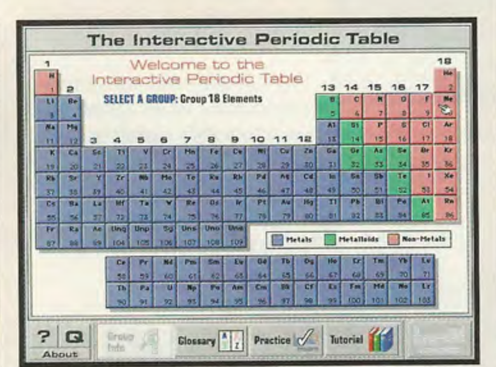


The Rosetta Stone *hace hincapié en la importancia de asociar las palabras a las imágenes, como elemento básico para aprehender perfectamente una lengua.*

Discover the Elements

Piense en lo interesante que habría sido Chemistry 101 con una Tabla Periódica de los Elementos interactiva. En vez de escuchar una confusa y aburrida conferencia sobre los usos del xenón en aparatos láser, ahora puede ir directamente al fondo del asunto con una animación tridimensional, estructura de Lewis, vídeos y detalladas notas textuales. La demo es funcional, excepto por el hecho de que la selección se limita a los gases nobles (Grupo 18) y se ha abreviado el glosario.

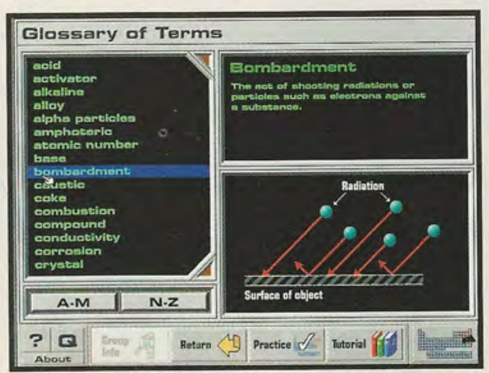
Instalación: los usuarios de Windows no tienen más que pulsar en el botón EJECUTAR del menú del CD. Para el sistema Mac es necesario abrir la carpeta ELEMENTS en el CD y después hacer un clic en el icono START HERE.



Aprenderse la tabla de elementos químicos será mucho más fácil con este programa.



La demo, totalmente funcional, introduce los gases nobles. Cada elemento se describe de acuerdo con cuatro categorías: general, usos, información elemental e información avanzada.



Cada una de las definiciones que aparecen en el glosario de términos se acompaña con una detallada ilustración. Los términos se definen con precisión y en un lenguaje fácil de comprender.

Warcraft



Enviar a sus huestes a cumplir sus órdenes es tan sencillo como situar el cursor en el lugar deseado y pulsar sucesivamente.




Justo lo que necesitábamos: un juego de estrategia imaginativo con un interfaz que no requiere una instalación complicada y, además, con una buena dosis de sentido del humor. *Warcraft* se ajusta a ambas descripciones y constituye un original juego mezcla de arcade y estrategia en el que se enfrentan humanos y orcos, unos contra otros y entre ellos mismos. El juego en sí no puede ser más simple: una vez que se ha elegido de qué parte se quiere jugar, si de la de los humanos o la de los orcos, se presenta una imagen panorámica de la situación de sus dominios. Después de pulsar en el icono adecuado y situarlo donde usted desee que ocurra la acción, podrá enviar a sus huestes bien a explorar y a edificar o bien a atacar y saquear.

El sentido del humor proviene de las situaciones que se presentan así como de los comentarios que hacen los personajes. Si no consigue instalar el juego en Windows, todo lo que tiene que hacer es salir de este entorno e ir a su unidad de CD-ROM. Hecho esto, entre en el subdirectorio \WARDEMO del CD y teclee INSTALL. El programa de instalación creará un directorio WARCRAFT en su unidad de disco duro y ya estará listo para hacer estragos sobre el terreno.

Anyone For Cards?

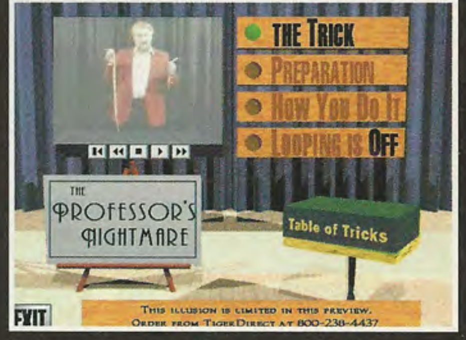
Al contrario que Casino, un juego de cartas que apareció en una edición anterior de El CD-ROM, *Anyone for cards?* introduce juegos de cartas familiares como Whist, Hearts y Gin. El interfaz de este juego pretende intensificar esta experiencia con un ambiente hogareño. En realidad, lo primero que escuchará en la demo es el timbre de la puerta anunciando la llegada de sus amigos, preparados para una velada de partidas amistosas. Usted puede elegir entre diversos compañeros así como entre varios juegos familiares conocidos. La demo sólo incluye Pinochle y Crazy Eights y puede instalarla en su unidad de disco duro desde nuestro menú Windows.

World of Illusion

Puede que muchos rechacen el mundo de la ilusión pensando que se trata de montajes televisivos o de elaborados mecanismos que no están al alcance del prestidigitador aficionado. Sin embargo, existen cientos de magos dedicados a este oficio para quienes los simples juegos de manos siguen siendo los mejores. En *World of Illusion*, algunos de los magos tradicionales más expertos comparten los secretos de sus mejores trucos, con la ayuda de claras secuencias visuales y de explicaciones. Nuestra demo presenta tres de los dieciocho trucos que ofrece la versión completa. La demo da una idea amplia de lo que se puede esperar de la versión comercial, al tiempo que revela el mundo de la magia como algo fácil de comprender. Esta demo se ejecuta directamente desde el CD-ROM, por lo que sólo tiene que pulsar en el botón de mayúsculas en nuestro menú. Es posible que en algunos ordenadores aparezca un mensaje del Director 4.0 diciendo que no encuentra ningún archivo XLIB. Si esto ocurre, ignore el mensaje, pulse en CONTINUE y entrará directamente en la demo.



Cuando haya terminado de amenizarles con todos los trucos de World of Illusion, sus amigos aún seguirán boquiabiertos durante un buen rato.



Primero se expone el truco completo y luego, se muestra su preparación y se ofrece una explicación capaz de enseñar incluso a los más torpes.

Jewels of the Oracle




Jewels of the Oracle, de Discis, ofrece un conjunto de rompecabezas, en el contexto de una búsqueda arqueológica en tres dimensiones

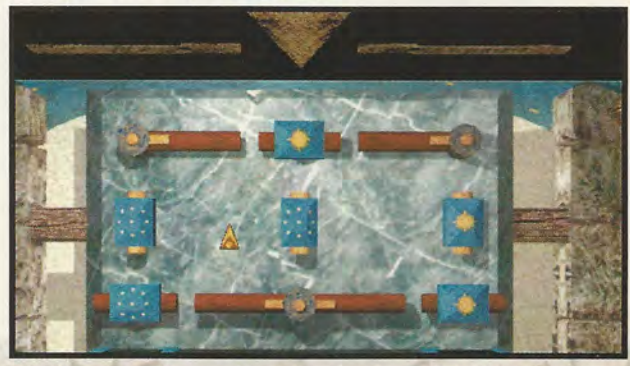
En la edición de EL CD-ROM de este mes, podrá encontrar tres de los enigmas, completamente diferentes, que contiene el juego completo de *Jewels of the Oracle*. Los usuarios de PCs pueden instalar el juego desde nuestro menú de Windows. Los que utilicen Mac, sólo tendrán que pulsar el icono de Jewels para instalar el programa.

Sugerencia: El Oráculo le dará pistas verbales y puede obtener otras pulsando en el triángulo invertido situado en el centro en la parte superior de la pantalla. Antes de que se le plantee el enigma, éste estará oculto en la sala en la que usted se encuentre. Espere a que el cursor de pantalla empiece a girar y después pulse para que aparezca el enigma.

Parte del encanto de estos rompecabezas radica en tratar de entender qué es lo que se espera de los mismos. Para este fin, las indicaciones del oráculo pueden ser útiles, pero también engañosas.



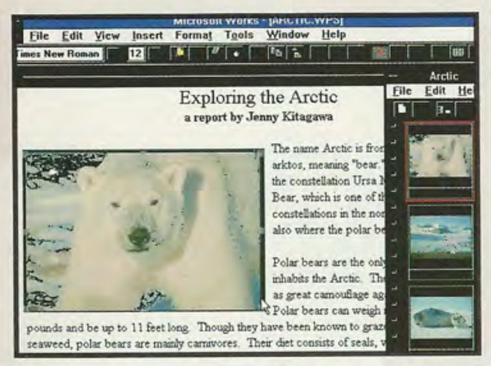
En el rompecabezas de "Gems of the Nightsky", mueva las piedras que contienen las estrellas al arcón de las estrellas y las piedras que contienen soles al arcón de los soles.



Pinche con el ratón en cada piedra para corregir la alineación.

EasyPhoto

La profusión de paquetes infomáticos de autoedición que existe actualmente en el mercado, junto con su creciente capacidad para manipular imágenes, hace que todos suspiremos por un escáner y algún sencillo programa de software con el que procesar



Escoja una imagen de una de las galerías de Easy Photo y añádala a un documento de su procesador de textos preferido.



Ajuste el color y el contraste o elimine marcas de fotos escaneadas con el sencillo módulo procesador de Easy Photo.

imágenes. En lo que a escáneres se refiere, puede elegir, bien entre uno portátil de difícil manejo, que resulta barato pero que seguramente sólo da escalas de grises; o bien puede desembolsar una buena cantidad de dinero y hacerse con un escáner de color. Y aún le faltaría encontrar algún programa de software diseñado específicamente para profesionales de artes gráficas. Para eso precisamente se ha creado *Easy Photo*, un paquete excelentemente integrado que comprende un escáner compacto de color capaz de leer fotografías de hasta diez centímetros de ancho y un paquete de procesamiento de imágenes avanzado y fácil de utilizar, que consigue controlar de forma sorprendente numerosos elementos fotográficos.

Nuestra demo hace un recorrido a través de los aspectos de *Easy Photo*. Sólo tiene que pulsar el botón INSTALAR en nuestro frontal, reclinarse en su silla y aprender todo lo que puede hacer con *Easy Photo*.

The Book of Shadowboxes

Todos los programas de software educativos intentan que exista un equilibrio entre la enseñanza y la diversión. Después de todo, es inútil exponer nuestras ideas si no hay otra persona que esté escuchándonos u observándonos. Este equilibrio es una de las ventajas del atractivo título de IBM, *The*



The Book of Shadowboxes utiliza objetos familiares para ilustrar letras y palabras, asociando los conceptos y los sonidos a experiencias cotidianas.

Book of Shadowboxes, un programa para aprender a leer que va más allá de las fronteras habituales de este género. A través de un simpático protagonista –llamado Shadow y que recuerda a una patata de color azul– y unos dados que llevan impresas las letras del abecedario y que suelen entusiasmar a los niños, el programa consigue atraer la atención de éstos últimos en varios niveles.

Ilustraciones de gran colorido y sonidos se entremezclan de forma que los niños aprenden casi sin darse cuenta. Tras haber aprendido los conceptos básicos, continúan avanzando hasta poder leer los entretenidos textos que contiene el programa, bien por sí mismos o con la ayuda de Shadow.

Nuestra demo incluye texto e imágenes de dos letras del abecedario, lo suficiente para ilustrar el encanto de este título. Necesitará tener instalado este juego, lo que puede hacerse desde nuestro menú. Debido al software original utilizado para crear el programa, pueden surgir problemas con la paleta de colores en algunos ordenadores. Para eliminarlos, pulse la combinación de teclas ALT-TAB para salir y volver a entrar en el programa. Si los colores de la pantalla de Windows cambian después de salir del juego, reinicie Windows y todo volverá a la normalidad.

Big Pictures Sampler



Este es sólo un ejemplo de las magníficas fotografías de gran calidad disponibles en Big Pictures Sampler que incluye nuestro CD.

Internet Library



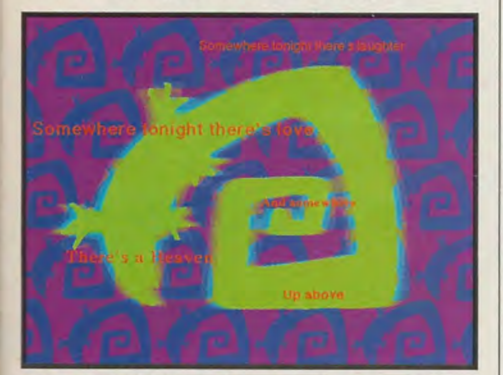

¿Conoce algún término que se escuche más en estos días que Internet? Según el tipo de publicaciones que lea y de la época en que las lea, Internet parece ser tanto la salvación como la destrucción de la humanidad, o un punto intermedio entre ambas. El fondo de la cuestión es que con el potencial que existe de transmisión de datos, que se realiza de forma casi instantánea y a través de todo el mundo, Internet podría ser todo eso y mucho más que aún no podemos imaginar. Algo realmente portentoso, ¿verdad?

Hay un antiguo principio que dice que nadie sabe a dónde va si no sabe dónde ha estado. Con esta idea en mente, hemos surtido las estanterías de la Biblioteca Electrónica de este mes con algunos de los documentos más importantes de la breve historia de Internet. Aunque hay montones de tratados y artículos que examinar, nos gustaría sugerirle que echara un primer vistazo a un par de títulos esenciales en el repertorio de Internet.

Hithchiker's Guide to the Internet constituye, como es de suponer, una especie de acercamiento ameno hacia lo que puede ser un objeto pesado. Para revisar esta guía, puede utilizar cualquier procesador de textos y acceder al archivo HITCHHIK.GUI en el directorio \LIBRARY en el CD. Por otro lado, merece la pena destacar The Internet Resource Guide, elaborado por la Fundación Nacional de la Ciencia, al que también se puede acceder abriendo el archivo WHOLEGUI.TXTen el directorio \LIBRARY. Existe un tercer artículo, Introduction to Administration of An Internet Network que, si bien puede resultar bastante técnico para el lector medio, proporciona algunas claves perspicaces sobre el funcionamiento interno de Internet.

Mac Shareware

Nuestro shareware de este mes para Macintosh forma un lote variado y consta de algunos programas para hacer más fácil la vida en la oficina y de otros para alegrarle la vida, independientemente de donde se encuentre. Salamander Tales constituye un título singular: un catálogo epónimo y un biodisco de un grupo de rock de Georgia. La



Salamander Tales: sin lugar a dudas, le gustará decubrir a este hábil y prometedor trio de Georgia.

muestra musical es realmente fuerte así que, experiméntela...

Después de eso, quizá le apetezca dar un giro radical y tomar parte en un debate acerca de la Hormona del Crecimiento Bovino y sus posibles efectos sobre los consumidores de leche, entre los que probablemente se halla usted. ¿Demasiado aburrido? Entonces, puede que prefiera conquistar el espacio conocido con Galactic Empire, un juego ágil y sencillo de manejar que satisfará las ansias imperialistas de cualquiera; todo lo que tiene que hacer en este juego es obtener el control de 19 sistemas planetarios en un período de 1200 años. Si le apetece algo más inmediato, pruebe Mazeworld Catacombs, un juego vertiginoso de tiroteos al estilo de Doom. En él, pronto aprenderá a disparar con rapidez y a olvidarse de todo lo demás.



Definitivamente estamos en el negocio equivocado. Aún así, seguro que toda esta pintura blanca de este cuadro reporta increíbles ganancias.



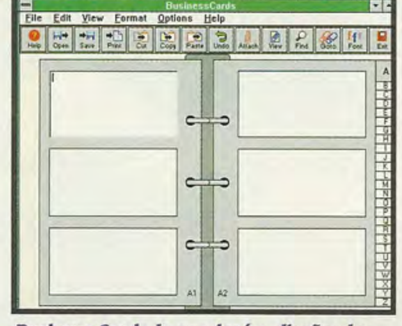
¿Somos conscientes del negocio que gira alrededor de los productos alimenticios de primera necesidad?

¿Será capaz de modelar la galaxia a su imagen? Paradójicamente, el mundo de la conquista interestelar no es tan sencillo como parece.

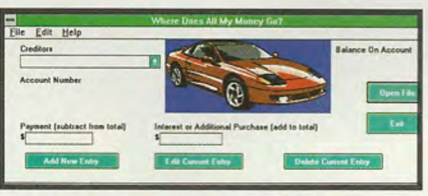
PC Shareware

La selección de shareware para PC se centra en productos tanto para casa como para la oficina, aunque esta distinción se hace cada vez menos patente. Existen grandes paquetes informáticos para oficina que comprenden desde un procesador de textos hasta una hoja de cálculo o un módulo de comunicación. ¿Pero adónde acude cuando necesita hacer una simple lista de tareas o hacer una nota autoadhesiva como recordatorio?

2Do Personal Task Manager le permite organizar su agenda asignando prioridades a tareas específicas. Otro programa de este estilo, Project Planner v.2.1, le permite crear borradores para estructurar sus proyectos de forma que pueda organizarlos de acuerdo con los distintos pasos requeridos para cumplir su objetivo.



Business Cards ***le ayudará a diseñar las tarjetas más atractivas.***



Where Does My Money Go?, ***le dirá claramente cómo derrocha su dinero...***

Lecture es un programa de presentación basado en texto para aquellos que no necesitan todas las prestaciones de un paquete de mayor tamaño como Harvard Graphics o PowerPoint. Este programa utiliza una estructura de escritura fácil de aprender y con él, se pueden crear llamativas presentaciones a modo de diapositivas. Business Cards le da la oportunidad de introducir y ordenar las tarjetas de visita que recibirá después de haber hecho su presentación con Lecture, mientras que con Mini Calendar y Schedule podrá asegurarse de que su presentación se hace cuando corresponde. Where does my money go?, le proporciona una representación gráfica de dónde..., fue a parar su dinero.

Casi todos los programas pueden instalarse desde nuestro menú y, en muchos de los casos, crearán sus propios grupos e iconos de programa. La única excepción es 3.5 Disk Labeler, que requiere el uso de Microsoft Word. Para instalarlo, tiene que copiar el programa en el directorio de Word y llamarlo como si fuera un archivo de macro.

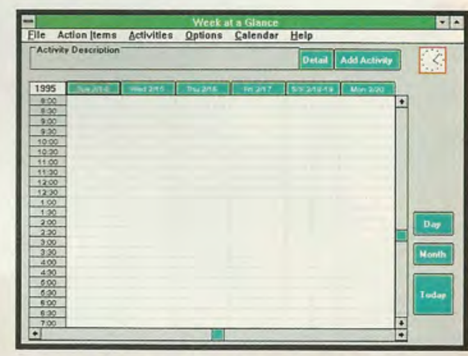
Barn Owl So

Lecture for Windows

Text-based presentation software

ress spacebar to see each slide
- Or press the right mouse button
- Or press ENTER, or Ctrl+N
- Or choose "Slide/Next" from menu

Con Lecture ***creará presentaciones dinámicas con mucha facilidad.***



Schedule ***le da esa ayuda que tanto necesita cuando la puntualidad es imprescindible.***



Máxima capacidad multimedia interactiva

En un pequeño disco de 12 cms de diámetro se dispone de: • 1300 conexiones hipertexto con fotografías, audio y vídeo • 6Mb de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas) • 600 fotografías a toda pantalla • 2 horas de locución • 20 m. de música • Entrevistas en vídeo digital … Todo ello en un CD-Rom multiplataforma compatible con PC Windows™ y Apple Macintosh™

Visita en Realidad Virtual al Museo del Prado

La tecnología multimedia permite una visita a las salas de Velázquez en el Prado, todo ello realizado por primera vez en imagen sintética. Recorra el museo y seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro, su composición, técnica, historia,…



Dinamic Multimedia presenta un CD-Rom revolucionario.

– a un precio revolucionario: 4.950 Pts.



El Museo del Prado

Recorra el exterior del museo, acérquese a sus columnas o escalinatas, pasee por los jardines… Conozca, además, la historia de la pinacoteca desde sus orígenes hasta nuestros días: sus directores, sus distintas etapas, el museo en cifras, el plano detallado con todas las salas…



La obra de Velázquez

El CD-Rom dispone de la más rigurosa y exhaustiva información sobre la obra de Diego Rodríguez de Silva Velázquez: la temática, los personajes, el contexto histórico, las fuentes de inspiración y la historia de cada uno de los cuadros. Técnicas de composición, estudio de la luz, 210 detalles comentados, posibilidad de hasta 8 ampliaciones, línea histórica…





UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

Sobre el Warp

Estoy de acuerdo con la valoración que efectuó Neil Randall acerca del OS/2, Warp. Yo mismo creía que Warp era la panacea, y que constituía el sistema operativo que proporcionaba todo lo que Gates no nos había podido dar. Sin embargo, después de leer su artículo, me di cuenta de los defectos que Randall mencionaba. No sólo la ejecución de Microsoft Works se ralentizaba y Photoshop prácticamente se colapsaba, sino que cualquier archivo de texto escrito en el propio lenguaje de Warp tarda tres veces más que otro escrito en Windows.

Ahora que he reformateado mi disco duro, dudo mucho que vuelva a ejecutar Warp. Lo tengo guardado en el armario junto con otro software inservible. Gracias por aclarar mis dudas en cuanto al Warp.

MGeres

Vídeos Domésticos

Me encanta CD-ROM Magazine y me alegra ver en vuestro número de abril que también personas como Charles Brannon confeccionan vídeos domésticos para los niños. Yo utilizo el antiguo generador de vídeo digital que venía con mi ISVR Pro, y podría mostrarle algunas transiciones realmente espectaculares que he realizado con DVP y con otro fabuloso programa denominado Photomorph (que no ha sido valorado como se merece). Es tremendamente fácil de utilizar y dispone de muchas y sofisticadas herramientas.

Me gustó la última parte del vídeo de Charles, cuando añadió música y me encantó el segmento que amplió del rostro de su hijo, así como las olas del acuario.

Helen Gallard

Totalmente de Acuerdo

Me encanta vuestra revista y lamento que muchos de vuestros lectores os envíen sus quejas al respecto. El contenido y el formato de vuestra publicación me parece acertado. Muy buen trabajo. Seguid en esta línea.

Michael Belt

Gracias, Michael. De hecho la mayoría del correo que recibimos es muy alentador. No lo publicamos todo, obviamente, y algunas cartas son realmente divertidas. Cuanto mayor sea la controversia más aumentará el interés de nuestros lectores.

Atrevida Ignorancia

Me parece que Tim Victor reconoce en su sección Tecnovisión ["El secreto inconfesable", marzo de 1995] que los usuarios de ordenadores personales prefieren un mejor servicio y soporte técnico que mayores prestaciones en sus equipos. ¿Me equivoco? ¿Estará aprendiendo del fabricante Intel?

Después de leer su columna me alegro de haber optado por la segunda opción que explicaba, y haber adquirido un Macintosh. Que siga Tim y los usuarios de PCs aferrados a sus posturas. No hace falta esperar tanto para comprar un equipo que ya se vende desde el año 91. La ignorancia es muy atrevida.

Luis R. Diaz

Respuesta de Tim Victor: "no he tenido que renunciar a ninguna de las prestaciones de mi equipo en favor de su fabricante, pues yo mismo me lo construí. Cada persona tiene necesidades distintas y no todos los modelos de ordenadores pueden servir a cualquier persona. He aconsejado a amigos que adquieran Macs e incluso he estado tentado de adquirir uno. Sin embargo, sólo un fabricante comercializa estos equipos y sólo en las configuraciones que le interesan. Existe mucho menos software disponible para estos equipos y las posibilidades de actualización son más limitadas.

Para que Conste...

Contrariamente a lo que habéis indicado hace pocos números, Vista no se originó en una plataforma Intel. Vista fue desarrollado para el Commodore Amiga antes de que VLRI lo incorporara a Windows y a Macintosh. Por favor, no reescribáis la historia de la informática cambiando la historia del Amiga.

Jim Murphy

Sin Sonido

Tengo un 486DX2/66 con un disco duro SCSI y acabo de comprar un lector de CD-ROM junto con una tarjeta Sound Blaster 16 SCSI con ASP. Después de conectar mi lector al disco duro, ¿puedo ejecutar mis juegos DOS (que figuran en mi disco duro) y, a continuación, utilizar mi CD-ROM para escuchar CDs de audio? ¿necesito alguna conexión especial?

Rod Pastor

No son necesarias conexiones especiales, sino que basta el software de emulación de audio que incorpora con la mayoría de los lectores de CD-ROM. Esto le permitirá ejecutar un CD de audio y un juego DOS o Windows. Puede utilizar el software de la tarjeta Sound Blaster (en Windows) para ajustar el nivel de sonido.

Soluciones Macs

Steve Anzovin, en su columna Macinaciones de hace unos números, comete un error y no menciona la solución a un problema. Afirma que un usuario que se conecta a una red Appletalk dispone de la posibilidad de compartir archivos si tiene activado el enlace de programas. No es necesario tener activada la compartición de archivos a menos que el usuario utilice los volúmenes de su disco local y tampoco para acceder al servidor de archivos o a otros Macs. Si desactiva la compartición de archivos, cuando no sea necesaria, puede aumentar el rendimiento de la red.

Turo Dexter

Para los usuarios a quienes perjudica que la compartición de archivos prohiba desmontar volúmenes que pueden eliminarse, Apple ha dispuesto de forma online la utilidad gratuita UnMount. Cuando el usuario la invoca, esta aplicación desconecta de forma automática la compartición, desmonta el volumen que se desea eliminar y vuelve a conectar la partición. Aunque no es ideal, este método es siempre mejor que proceder manualmente.

Turo Dexter

Cuestión de Velocidad

Tengo un 386DX40 con 4MB de RAM y un chip 8250 uart en el puerto COM. ¿Puedo conectar un módem de 14.4 o 28.8 baudios?

Vince Faubert

No, en primer lugar la velocidad de su reloj y la memoria RAM resultan insuficientes. Con el chip uart 8250, puede conectar un módem de 9600. Le recomendamos que obtenga una tarjeta serie I/O que soporte la transmisión de alta velocidad. Lo que necesita es un chip uart 16550 y debe hallar una de estas características por menos de 6.300 en su tienda habitual.

PREGUNTAS O COMENTARIOS

Si quiere participar en nuestra sección de Cartas al Director preguntando alguna duda o comentando algún tema, envíe sus cartas a:

CD-ROM MAGAZINE
CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

Por favor, no olvide indicar en el sobre Sección Cartas al Director.

CD-ROM MAGAZINE se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

Conéctate al mundo

Correo Electrónico

Esta opción te ofrece la posibilidad de mantener correspondencia con otros usuarios de TeleLine

Venta por Catálogo: Videojuegos

Juegos Multiples

Articulos de Revistas

Contador de tiempo y coste de la conexión

Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionrio concepto de entretenimiento interactivo.
Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem, con una velocidad de transmisión recomendada a 9.600 Baudios y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE.
Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

VENTA POR CATALOGO:

Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

VENTA POR LINEA:

Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc, en tiempo real directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

ARTICULOS DE REVISTAS:

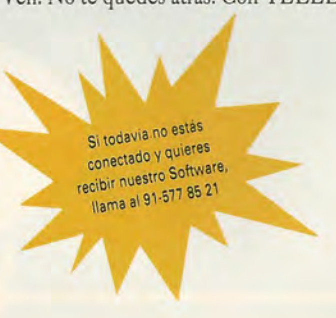
El mejor método de consulta de artículos varios, editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

JUEGOS MULTIPLES:

Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo. Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.

Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, etc.
Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.
Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

**Y SONRIE.
PORQUE UNA HORA DE ESTE NUEVO SERVICIO TE COSTARA MENOS QUE IR AL CINE.**



Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos ysábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.





PIRATERÍA INFORMÁTICA: ¿SON IN

Un viejo problema

La piratería sigue siendo el talón de Aquiles de la industria del software. Según la Asociación de Editores de Software (SPA), mientras la piratería doméstica ha disminuido (bajando desde la cifra de 2,6 billones de dólares –aproximadamente 327.600 millones de pesetas– en 1988 hasta 1,57 billones de dólares –aproximadamente 197.820 millones de pesetas–en 1993), a nivel internacional ha llegado hasta 7,5 billones de dólares –aproximadamente 945.000 millones de pesetas–.

Otro mercado de piratería empieza a florecer. En este caso, relacionando al CD-ROM con las copias ocasionales en discos floppy. Este tipo de copia está llegando hasta el CD-ROM de la mano de la caída de precios que están experimentando las grabadoras de CD, que además son rápidas y fáciles de usar.

> ***"A medida que la gente consiga lectores de CD capaces de grabar, este tipo de piratería se extenderá a los CD-ROMs."***
> ***–Sandra Sellers, Directora de Litigios de la SPA.***

Los piratas de siempre

Hasta ahora, la piratería en CD-ROM ha sido dominada por grupos de contrabandistas. Estas mafias, a menudo gracias a la ayuda de un infiltrado en las casas de software, se hacen con un master en CD-ROM de cualquier programa. Este disco es duplicado en equipos de mastering, y la réplica utilizada para la reproducción y venta a niveles industriales. Sandra Sellers, directora de Litigios de la División Anti-piratería de la SPA, manifiesta: " el tipo de piratería que hemos encontrado hasta ahora es, sobretodo, un problema de falsificación, ya que hay compañías que se han hecho con un master y están imprimiendo copias de un programa. En la actualidad, contar con un equipo o una máquina de impresión de CD-ROM no es algo que esté al alcance del público en general."

Sin embargo, las cosas cambian rápidamente, en lo que concierne a la tecnología. El "público en general" al que hace referencia Sellers puede ya comprar grabadoras de CD-ROM por tan 1.500 dólares –aproximadamente 189.000 pesetas–. Estas nuevas grabadoras no sólo son más baratas, sino mucho más fáciles de usar. Dependiendo de la cantidad de datos que un disco contenga, una copia perfecta puede estar lista en unas dos horas. Las consecuencias para la industria del software pueden ser peligrosas.

En el reino de las posibilidades

La SPA tiene una idea bastante exacta acerca de cómo los CD-Rs (discos regrabables) podrían ser usados para propósitos de piratería. Sellers predice: "suponemos que los CD-ROMs serán copiados de la misma forma que los floppies. Es cuestión de dinero. Hasta el momento no conozco a nadie que tenga en su equipo personal un lector de CD capaz además de grabar. A medida que llegue a estar económicamente al alcance de la mayoría del público, todo el mundo tendrá la posibilidad de copiar un programa en CD-ROM".

Medidas preventivas

Hay formas de impedir que un problema potencial como es este, llegue a extenderse. Dennis Clark, Director de Productos y Servicios de Sony, indica que la misma tecnología que posibilita el copiar los discos, puede también prevenir estas copias. "Existen nuevas técnicas de mastering, que están siendo usadas para impedir las falsificaciones de CDs. Cuando copiamos un disco con un CDR, existe información en el disco original que no es copiada, y que se sustituye con los datos referentes a la nueva grabación. Por tanto, siempre habrá ciertas diferencias entre el disco original y la copia."

Clark señala que la importante información de datos de las pistas de lead-in y let-out del disco es regenerada, no meramente copiada. Más aún, Clarck afirma que, "hay algunos métodos en los que se está trabajando, para que el disco no corra a menos que las pistas de lead-in y let-out sean exactamente iguales que los originales."

Existe otro factor que

MUNES LOS CD-ROMs?

> ***"Seguramente se harán copias ilegales de CD-ROMs a nivel casero, pero lo que nunca podrán llegar a hacer es un número elevado de copias de los programas."***
> ***– Dennis W. Clark, Responsable de Servicios y Productos de Sony Imagesoft***

puede hacer a los CD-ROMs de contrabando poco atractivos a los usuarios potenciales. Las copias legítimas vienen normalmente acompañadas de un montón de documentación (manuales, instrucciones) que aumentan la experiencia multimedia. Los piratas deben elegir entre copiar un disco y dejar al usuario descifrar el programa lo mejor que pueda, o reproducir gran cantidad de material impreso. Aunque Clark clasifica el CDR de bajo costo de Sony como una útil herramienta de backup y archivo de datos, también espera contrabando de CD-ROMs, como ocurrió con las cintas de vídeo y el audio casero (CDs, cassettes). Pese al auge de las copias caseras en estos formatos, ninguna industria puede conseguir atajar un problema tan extendido, y tan inabordable. De otro lado, el negocio es bastante bueno, aún descontando las pérdidas producidas por las copias ilegales.

¿Cuando llegará a ser realmente un problema?

La División Anti-piratería de la SPA ejercitó 443 acciones legales el pasado año, que produjeron sanciones por más de 2,5 millones de dólares –aproximadamente 3.150 millones pesetas–. La SPA estableció una línea permanente en donde notificar cualquier tipo de piratería de software, en especial las copias realizadas en los lugares de trabajo. Su enérgica nueva campaña publicitaria va especialmente dirigida a la piratería "en oficinas", realizadas por copiadores ilegales.

En lo que respecta a la investigación de la piratería del software, la SPA ha efectuado un enfoque diligente del problema, al menos en lo que concierne a los programas en floppy. La SPA y la industria a la que representa no parecen considerar la piratería en CD-ROM como un problema. Esto podría llegar a cambiar a medida que el avance de la tecnología produce grabadoras de CD más asequibles. Por el momento, estamos en el camino hacia ese futuro. Los usuarios finales necesitarán estar más familiarizados con la aún intrincada tecnología, como observa Clark: "los precios son aún demasiado altos para los consumidores, y todavía es necesario un proceso de aprendizaje para hacer este tipo de trabajo. Existe un gran número de consumidores que no llegan a comprender cómo funciona un disco floppy, por lo que mejor no hablar todavía de CD-ROMs."



Reconocimientos de Voces

El uso de micrófonos normales con programas de reconocimiento de voz no es muy operativo, ya que necesitamos tener las manos libres para el teclado o el uso del ratón. Audio-Téchnica ha creado dos



Los auriculares de Audio-Technica, en versiones mono o estéreo.

soluciones. Ambas versiones de sus auriculares ATH-COM incorporan micros de neodimio. El modelo COM1 (59,95 dólares –aproximadamente 7.560 pesetas–) es mono, mientras el COM2 es estéreo, por 10 dólares más –aproximadamente 8.820 pesetas–. Audio-Technica...(216) 686-2600.

Promedia Player

El Promedia Player de Axonix es un kit multimedia para usuarios de equipos portátiles. El módulo de sonido añade calidad 16-bits, procesando a través de un sistema



El Promedia Player de Axonix pesa menos de un kilo y medio, y tiene un tamaño menor que una revista.

de 4 vatios, complementado con altavoces estéreo. Joysticks y otros periféricos pueden ser conectados a la unidad. El lector, de doble velocidad, y el módulo de sonido pueden ser comprados a 299 dólares –aproximadamente 37.800 pesetas– cada uno, o en un tandem, por 499 dólares –aproximadamente 63.000 pesetas–.

En Breve... Software

Programar para el Ojo de la Mente

Las animaciones futuristas de Odyssey Visual Design desatan un torrente de brillantes e hipnóticas imágenes de ordenador. Odyssey se ha aliado con TriDigital Software para realizar dos nuevos programas para Windows, enfocados en estos efectos visuales. Future Visions incorpora veinticinco animaciones que cortan la respiración en un salva pantallas. CyberVisions desentraña los secretos creativos de los animadores, mostrando como consiguen su magia. Un tercer programa DigiClips Screen Smashers, actúa como salva pantallas, mientras nos cuenta qué está pasando en el interior del monitor de nuestro ordenador. Se espera que el precio de CyberVisions sea de 29,95 dólares –aproximadamente 3.780 pesetas–, mientras que los otros dos títulos costarán cinco dólares menos –aproximadamente 3.150 pesetas–. Para contactar con TriDigital, marcar el (206) 286-9402.



Las visiones futuristas de TriDigital capturan lo que el ojo de la mente ve..., y sueña.

Alias Corrige Defectos

Aunque no lo crea, usted ya ha visto "la brujería" de los efectos especiales de Alias Research. Algunos de los títulos más famosos de Hollywood (*Jurassic Park, La máscara y Terminator 2*, entre ellos) utilizaron los asombrosos efectos informáticos de Alias. De igual manera, videojuegos como *Donkey Kong Country* (SNES) y *Ecco: The Tides of Time* (Sega CD-ROM), deben su deslumbrante aspecto al software de Alias. Más de cien desarrolladores de Multimedia y videojuegos se han servido del Power Animator y el Character-Builder de Alias.

El recién lanzado Advanced Character Animation ayuda a hacer más expresivos los personajes de cada juego. Entre sus prestaciones encontramos:

Rostros... Face Synch está compuesto de atributos faciales que pueden ser incorporados a los personajes de una historia. Una completa librería de posiciones de boca se combina con ajustes para ojos, bocas o mejillas.



El generador de pelo de Alias convierte a un monstruo peludo en un ser abominable...

Pelo... El pelo es un problema en las animaciones, debido a que la luz incide sobre él en muy diferentes superficies. Es también muy complicado animar su movimiento, de manera independiente de la cabeza que lo lleva. El generador de pelo de Alias (denominado The Hair Club for Animators), da a los animadores multitud de posibilidades relativas a la textura, longitud, color y grosor del cabello.

Otros efectos de Alias perfeccionan el rendering de la luz, el humo y los gases. El Digital OptiF/X ilumina sutilmente materiales como neón intermitente, joyas relucientes, o el interior incandescente de la lava o el acero fundido. Otra técnica (la herramienta Reflect Only), permite que los efectos de luz sean reflejados de forma más convincente, tanto en paredes como en los ojos de los personajes. Entre los programas que ya están en mercado o a punto de salir, que incorporan software de Alias, podemos citar *Star Trek : The Next Generation : A Final Unity*, realizado por Spectrum *Holobyte* y varios CD-ROMs de Magnet Interactive.

La Jaula de Hielo

Björn Hamsun, hijo del famoso explorador, ha logrado escapar de la base nazi localizada en el Polo Sur, en compañía del jefe de comandos O'Leary. Así comienza la aventura que se desarrolla dentro del programa de Infogrames titulado *Prisoner of Ice*. La historia que da vida a este programa para PC CD-ROM está inspirada en el libro del escritor H.P. Lovecraft *Call of Cthulhu*, por lo que la trama promete contener acción y misterio a partes iguales.

Un paisaje helado es lo más hospitalario que nos espera en este programa...

Los datos técnicos de *Prisoner of Ice* son los siguientes: 1.500 animaciones, 50.000 sprites, 40 personajes, más de 150 escenarios, algunas secuencias de apertura efectuadas en 3D, 40 minutos de música... Pero lo más importante de todo es que Infogrames planea lanzar este programa en nuestro país en el próximo mes de junio, con lo que dentro de escasamente un mes nuestras unidades de CD harán "correr" este esperado programa.

Arquitectura Contemporánea

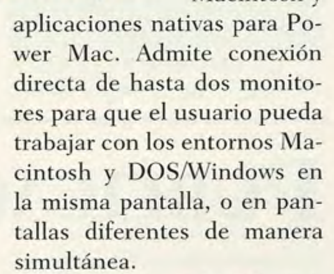
RA CD-ROM Registros de Arquitectura ha lanzado al mercado un CD-ROM sobre la obra del arquitecto Josep Lluís Mateo (Barcelona 1949). En el mismo asistimos a una nueva visión de las ideas y de los proyectos de este artista catalán, a través de su voz y que nos guía por su trabajo ilustrado por 120 imágenes.

RA CD-ROM Registros de Arquitectura es la primera colección de arquitectura contemporánea en CD-ROM. Ofrece importantes innovaciones en el campo de la arquitectura, de la educación, del diseño y las publicaciones electrónicas. Está editada y producida por GAS NewMedia de Barcelona y dirigida por el arquitecto Vicente Guallart. Para más información, llame al teléfono (93) 408 32 29.

La Manzana Sana

La mejor muestra de que una manzana se encuentra en "perfecto estado", es el hecho de que continuamente nos ofrezca sus frutos... Por esta misma razón Apple Computer nos presenta dos nuevos equipos multimedia, que no sólo amplían las prestaciones de los equipos existentes, sino que mejoran nuestras condiciones de trabajo, tanto en nuestros hogares como en nuestras oficinas. Así, a nivel de "usuario doméstico", Apple Computer ha creado el Macintosh Performa 630 DOS Compatible, un ordenador ideal para la familia, la pequeña oficina y el profesional que ejerce su labor en casa. Trabaja simultáneamente con aplicaciones para DOS, Windows y Macintosh puesto que incorpora prácticamente dos avanzados ordenadores multimedia con lector de CD en un mismo sistema. Sus características técnicas son realmente asombrosas: su procesador 68LC040 proporciona un excelente rendimiento para las aplicaciones Macintosh; mientras que su procesador 486DX2 ofrece un alto rendimiento para las aplicaciones DOS y Windows.


La línea Performa de Apple Computer nos presenta este 630 DOS Compatible.


Power Macintosh 6100 DOS Compatible es la respuesta profesional de Apple.

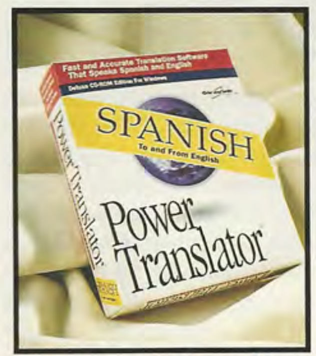
Y por otro lado Apple Computer ha lanzado al mercado el Power Macintosh 6100 DOS Compatible. Basado en un procesador PowerPC 601 a 66 MHz y un procesador 486 DX2/66, el sistema Power Macintosh 6100 permite trabajar con la más amplia diversidad de software de la industria PC, incluyendo programas para DOS, Windows, Macintosh y aplicaciones nativas para Power Mac. Admite conexión directa de hasta dos monitores para que el usuario pueda trabajar con los entornos Macintosh y DOS/Windows en la misma pantalla, o en pantallas diferentes de manera simultánea.

Si desea más información, no sólo de estas novedades de Apple Computer sino de otros productos de la marca de la manzana, llame al teléfono gratuito de AppleCERCA 900 11 2000.

Traductor Multimedia

La compañía norteamericana Globalink, líder en software de traducción, acaba de lanzar Power Translator Deluxe para Windows en CD-ROM, su primer traductor preparado para el mundo multimedia. Esta nueva versión cuenta con prestaciones nuevas, que hasta ahora sólo estaban disponibles en su versión profesional. Además se ha mejorado notablemente el módulo de voz, permitiendo que esta nueva versión se convierta no sólo en una herramienta de traducción sino también en un producto de gran valor didáctico.

Lo realmente novedoso de Power Translator Deluxe radica en dos conceptos fundamentales: la mejora de nuestra fonética inglesa, y como consecuencia directa nuestro inglés; y, una afirmación en la que coinciden muchos traductores profesionales, es decir "no es la mismo leer un documento en inglés que escucharlo, puesto que existen algunos errores que son mucho más fáciles de detectar al oírlos".



Con este programa aprender inglés será más fácil.

El precio de venta recomendado de este software de Globalink es de 34.900 pesetas, más IVA, y pueden conseguir más información sobre el mismo en el teléfono (91) 413 91 14.

Conéctese al Mundo

Gracias a Teleline, un nuevo servicio de Ibertex, va a poder conectarse a todo un universo de entretenimiento interactivo vía modem. Durante 24 horas al día, este sistema multimedia le ofrecerá tanto una gran variedad de juegos, como artículos de revistas especializadas, así como venta por catálogo de videojuegos, antivirus y accesorios informáticos.



Detalles del Discman

Aquí les mostramos un breve resumen del Discman para CD-ROM de Sony:

1.Tiene el mismo tamaño y peso que el Discman original.


El Discman de Sony obra su milagro multimedia con sólo dos pequeñas baterías tipo "AA".

2.Requiere sólo dos baterías tipo "AA".
3.Existen cuatro versiones de la unidad, dependiendo de la tarjeta PCMCIA y el puerto paralelo que necesitemos.
4.Compaq ha desarrollado un periférico llamado el Soundbox, que dota al Discman con una tarjeta estéreo portátil y unos altavoces.
5.Funciona también como un lector de CDs de audio, con diez modos de playback.
6.Incluye Dos y Windows, auriculares, alimentador de corriente y cables.
7.Los precios van desde los 379,95 –aproximadamente 47.880 pesetas– hasta los 749,95 dólares –aproximadamente 94.500 pesetas–, de nuevo en función del modelo.

En Breve... SOFTWARE

Negocios Espaciales

No estamos seguros de cuánto es un gazillion, pero nos intriga el nuevo juego de estrategia espacial de Spectrum HoloByte. *Gazillionaire* (32,95 dólares –aproximadamente 4.158 pesetas– para Windows), nos transporta a la Galaxia de Gogg, donde nuestros éxitos serán los de un auténtico mercenario. Somos una especie de mercader



Gazillionaire: *compre barato, venda caro y ojo con los meteoritos.*

intergaláctico, siempre de un planeta a otro a la búsqueda de algo para comprar o vender. Nuestros beneficios son reinvertidos y las campañas van aumentando el tamaño y las prestaciones de nuestra nave.

Pasar por Capilla

La primavera siempre trae consigo un montón de bodas, y nadie sabe más de este asunto que *Emily Post. HarperCollins* presenta a esta alta sacerdotisa del protocolo a los usuarios multimedia, con *Emily Post's Complete Guide to Wedding on CD-ROM*. Además de sus famosos "qué hacer" y "qué no

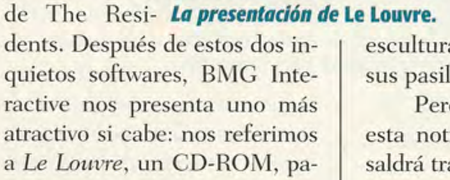


El ramo de flores es muy importante...

hacer", el disco contiene "The Wedding Planner", donde se aconseja a la pareja sobre las importantes decisiones relativas a la ceremonia, la recepción y la luna de miel. La versión Windows se vende por 39,95 dólares –aproximadamente 5.040 pesetas–.

EL PALACIO DEL ARTE

Tal vez muy pocos de nuestros lectores conozcan a la compañía BMG Interactive. Menos aún sabrán que ha sido la encargada de poner en nuestras unidades de CD-ROM productos como *Jump* de David Bowie y *Gingerbread Man* de The Residents. Después de estos dos inquietos softwares, BMG Interactive nos presenta uno más atractivo si cabe: nos referimos a *Le Louvre*, un CD-ROM, para PCs y Macs, que trata de las pinturas y de la historia de la famosa pinacoteca francesa. Así, realizamos una profunda visita interactiva por este conocido museo francés, en el que se nos habla de las distintas utilidades que ha tenido el edificio, al igual que de las pinturas que "visten" sus paredes y de las esculturas que se "posan" en sus pasillos.



***La presentación de* Le Louvre.**

Pero lo más interesante de esta noticia es que *Le Louvre* saldrá traducido al castellano el próximo mes de junio en nuestro país. Covencidos de la importancia de nuestro idioma como pasaporte para una segura ampliación de ventas, BMG Interactive no ha dejado pasar esta oportunidad para traducir su CD-ROM, sumándose de este modo a una nueva corriente de programación de CDs que abarcan famosas pinacotecas y los edificios que las albergan.



Lienzos de la escuela italiana.

PUBLICACIONES PERIODICAS

Tres nuevos periódicos digitales acaban de aparecer, cada uno dirigido a una audiencia diferente. *Interactive Entertainment*, especial para consumidores de juegos, ofrece previews de juegos y críticas. *Click Interactive* está enfoca a los entusiastas del multimedia con intereses literarios. *Viewz*, por último, ofrecer información para toda la familia.

El primero de ellos, de Interactive Publishing, está diseñado como una revista, comenzando con secciones de noticias y cartas al editor. El número seis contiene 19 previews de juegos como *Flying Nightmares y Alone in the Dark* 3. Los diez juegos comentados nos dan opiniones escritas, sobre pantallas capturadas del programa en cuestión. Otras dos secciones de IE versan sobre la trama de los juegos..., pistas y consejos, y una entrevista con el diseñador de juegos Steve Meretzky. Se pueden obtener doce números mensuales de la versión para Windows por 59 dólares –aproximadamente 7.560 pesetas–.

***Los jugadores encontrarán su sitio en* Interactive Entertainment.**

Los amantes de "las buenas letras" cuentan con *Click Interactive*, publicado por Premier Interactive Media de Quebec. La intención literaria de este producto es evidente: una entrevista con John Irving, autor de Garp, es la principal atracción de la última edición. Pero lo mejor de todo, es un estudio sobre la tradición de los vampiros en la literatura. La subscripción a *Click* cuesta 79,95 dólares –aproximadamente 10.080 pesetas– por cuatro números trimestrales. Premier Interactive Media...(514) 745-5030.

Clik *también trata el vampirismo.*

Viewz es bimensual, y trata sobre un tema que a todo el mundo puede interesar: la televisión por cable. El interfaz está diseñado como un mando a distancia, con las diferentes áreas de interés como distintos "canales". ("Softalk", por ejemplo, está enfocado a los juegos de simulación, mientras "Canal X" intenta interesar a los quinceañeros fanáticos del ordenador.). *Viewz* también ofrece a sus usuarios una base de datos de los títulos multimedia actuales. La subscripción anual consta de seis números bimensuales por 29,95 dólares –aproximadamente 3.780 pesetas–. *Viewz*...(416) 638-8485.



Viewz *ofrece diversión para toda la familia.*

La Meca del Multimedia

¿Se ha convertido San Francisco en la nueva Meca del Multimedia? Juzgue usted:

Enero: Los grandes del Software organizan la séptima edición del Annual Digital Art Be-In, un acontecimiento diseñado para combinar la tecnología de los 90 con el espíritu revolucionario de los 60. La influencia de la contracultura fue festejada, a la vez que se presentaron algunos CD-ROMs que se han aprovechado de esa contracultura. (*Haight-Ashbury in the Sixties de Compton,* y *Highway 61 Interactive de Graphix Zone.*)



Timothy Leary saluda en el 7th Digital Art Be-In.

Febrero: El Moscone Center de San Francisco acoge Intermedia, una feria/congreso enfocada al software multimedia. En la edición de este año, se entregaron los primeros premios anuales del Digital Arts Festival, que rindieron homenaje a las principales figuras de la historia de la industria multimedia (como Bill Gates de Microsoft, Robert Stein de Voyager, y el equipo responsable del lanzamiento de Macromind Director). Una mesa redonda multimedia sentó a expertos en el tema dentro de una desenfadada fiesta de opiniones.

Marzo: El Museo de Arte Moderno de San Francisco da la bienvenida a los visitantes en sus nuevas instalaciones, totalmente equipadas con cabinas multimedia. Utilizando una base de datos de imágenes controladas, denominada EmbARK (desarrollada por Digital Collections), las cinco cabinas nos dan una visión electrónica de la oferta del museo, y comparan diferentes trabajos artísticos simultaneados en pantalla. EmbARK también ayuda a los museos y galerías de arte en el mantenimiento de sus colecciones.



El Museo de Arte Moderno nos permite elegir buenas imágenes.

Maniobra$

• **Medio** está importando cultura Europea vía multimedia. A través de su nuevo acuerdo de colaboración, Medio producirá una nueva línea de CD-ROMs con **Electronic Multimedia Enterprises Interactive**, un consorcio de desarrolladores Europeos radicado en París. Bajo los términos de este acuerdo, Medio controlará la distribución y ventas en Norte América, además de promocionar los títulos editados por Medio/E.M.M.E., a través de su próximo servicio On-line.

• **AVI Systems** mantiene que **Microsoft** usó inapropiadamente la marca AVI en Windows 95. El pleito puesto por AVI alega que Microsoft requirió el uso de esta marca, a lo que ellos se negaron. AVI explica que Microsoft procedió entonces a adoptar la marca para sus propósitos. Uno de los asesores de AVI opinó que utilizando esta marca, Microsoft está confundiendo a los usuarios, que pueden erróneamente creer que AVI ha sido absorbida por el imperio Microsoft.

• **Zenda Studio** ha controlado el desarrollo de la sección Multimedia de **Apple Computer** Ahora se está preparando para emprender por su cuenta un camino independiente, con una pequeña ayuda de **Sanctuary Woods**. Sanctuary Woods está planeando publicar al menos cinco títulos en 1995, empezando con versiones para Windows de juegos originalmente publicados por el grupo StarCore de Apple. A **Travelrama USA** y **Wacky Jacks** seguirán títulos sobre temas de ciencia y naturaleza.

• **Warner Music Group** cree tanto en **Accolade**, que ha invertido una cantidad importante en este desarrollador de software. El acuerdo de inversión garantiza a WMG los derechos mundiales de distribución de todos los productos del catálogo de Accolade. WarnerActive, la recientemente formada unidad de publicidad y soporte multimedia, manufacturará y distribuirá los CD-ROMs de Accolade en Norteamérica. En el resto del mundo, Warner Interactive Entertainment publicará los productos de Accolade.

• A medida que los mercados internacionales van dejando mejores beneficios, más compañías americanas comienzan a dirigir sus pasos hacia ellos. **Future Visions**, por ejemplo, ha llegado a un acuerdo de distribución en exclusiva con **NEC Home Entertainment of Japan**. NEC tiene ahora la primera opción de distribución en Japón de los CD-ROMs de Future Visions. Los primeros que va a distribuir son *Leonardo The Inventor, Beethoven's 5th: A Multimedia Symphony,* y *Tchaikovsky's 1812: The Multimedia Festival Overture. Les seguirán: Infopedia,* y *Me & My World Multimedia Picture Dictionary.*

En Breve... Hardware

Imágenes más Nítidas

Para los que demandan imágenes reales, la grabadora de imágenes ComputerEyes/1024, de Digital Vision, consigue capturar muestras de vídeo a una resolución de 1024/512 pixels.



La tarjeta de Digital Vision consigue grandes marcas en resolución (1024x512 pixels).

A un precio de 599,95 dólares –aproximadamente 75.600 pesetas–, procesa color RGB en 24 bits desde cualquier fuente de vídeo, siempre y cuando se trate de S-Video, RGB Video, o compuestos de los anteriores.

Torres de Poder

Usted no desperdiciará mucho espacio en su escritorio con los altavoces PerfectSound VS127 de ViewSonic, cada uno de los cuales tiene una anchura de 6 centímetros. El sistema puede ser también usado con otras fuentes de audio. Los controles de volumen y tono están montados en uno de los altavoces con protección antimagnética. Según ViewSonic, los PerfectSound operan con un especial diseño que realza el efecto estéreo a distancias cortas.



Los elegantes altavoces de ViewSonic no ocuparán mucho de nuestro espacio vital.

En Breve... SOFTWARE

Un saludo a los "Jefes"

Campaings, Candidates & the Presidency, de Compton's NewMedia, profundiza en la vida y administración de los 42 hombres que han llegado a la cima de la política de los Estados Unidos. Las campañas nacionales son estudiadas con detalle, como los momentos históricos cruciales y los programas electorales. Por el mismo precio, se incluye el Presidential Trivia, una cronología histórica interactiva, y el perfil de las Primeras Damas.



La insignia de Clinton de 1992..., algo que probablemente no veremos en 1996.

El Cazador Real

Hablan de él como el misterio del siglo..., del siglo XVII, naturalmente. El nuevo *Louis Cat Orze* de IVI, sitúa a los chicos dentro de un misterioso juego a través de la Francia de Luis XIV. El objetivo de este juego histórico es localizar el collar robado a la Reina y tenemos sólo seis días para resolver el misterio. Los detalles históricos han sido meticulosamente buscados por Berkshire Multimedia, que está desarrollando una serie de juegos sobre temas similares.



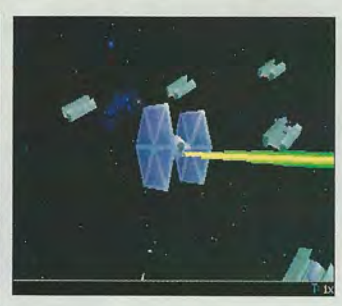
Los misterios abundan en Louis Cat Orze, *incluyendo la localización del gato del rey.*

LOS DIEZ SUPERVENTAS EN U.S.A.



ENERO

1. Doom II (GT Interactive)
2. Myst (Broderbund)
3. Wing Commander III (Origin)
4. King's Quest VII (Sierra)
5. SimCity 2000 (Maxis)
6. Flight Simulator 5 (Microsoft)
7. TIE Fighter (LucasArts)
8. X-Wing Collector's CD (LucasArts)
9. The Seventh Guest (Virgin)
10. 5 Ft. 10 Pack Vol. 2 (Sirius)



FEBRERO

1. TIE Fighter: Defender of the Empire (LucasArts)
2. SimCity 2000 Urban Renewal Kit (Maxis)
3. Doom II (id Software)
4. Flight Simulator 5 (Microsoft)
5. Caesar's Palace (Virgin)
6. Risk (Virgin)
7. Flight Simulator Caribbean Scenery (Microsoft)
8. Battle Chess (Interplay)
9. Solitaire for Windows (Interplay)
10. 5 Ft. 10 Pack Vol. 2 (Sirius)



MARZO

1. Myst (Broderbund)
2. Doom II (id Software)
3. Wing Commander III (Origin)
4. X-Wing Collector's (LucasArts)
5. King's Quest VII (Sierra)
6. The Seventh Guest (Virgin)
7. NASCAR Racing (Papyrus)
8. Star Trek: Interactive Technical Manual (Simon & Schuster)
9. SimCity 2000 CD Collection (Maxis)
10. Front Page Sorts Football Pro '95 (Sierra)

NOTICIAS EN RED

• **Hearts Corporation** se ha instalado en Internet. Su Multimedia Newsstand (HMN) mezcla un catálogo de atracciones de los distintos negocios de Hearst. Naturalmente, usted esperará que haya una sección de revistas, y, realmente, la hay, con más de 250 (como en la mayoría de los casos, sin embargo, existe poca lectura de libre dominio. La sección de revistas es raramente un vehículo de subscripción). Entre otros atractivos incluye un club de intercambio, donde los coleccionistas encuentran u ofrecen oportunidades de cambio, así como juegos tipo "trivial" y tiras de comics. Los usuarios de Internet pueden acceder a HMN tecleando el localizador universal http:/mmnewsstand.com.

• Con paso firme: el gigante del calzado **Reebok**, aterrizó recientemente en su propio servicio Online. "Planet Reebok" da tanta importancia a los deportes como cabría esperar. A través de charlas y noticias se presenta a los invitados del mundo del deporte, a los conectados Online. Planet Reebok también acepta consultas sobre zapatos deportivos en un boletín público, y garantiza la respuesta a estas preguntas. La dirección de este planeta es: http://planetreebok.com/.

• **Food Emporium**, se ha convertido en la primera cadena de supermercados en proporcionar a los habitantes de New York el servicio de entrega a domicilio interactiva. Food Emporium, en conjunción con Shoppers Express (pioneros en tienda por teléfono), permiten a los usuarios de América Online de Manhattan hacer pedidos electrónicos 24 horas al día, durante toda la semana. Las entregas se efectúan diariamente, seis días a la semana.

• **AMP** es un nueva revista interactiva, miembro de On-line. **MCA Records**, como otros productores musicales, estableció AMP para contar con un soporte de marketing para sus propios cantantes y grupos. Con esa idea, podemos esperar encontrar artículos y características de artistas de MCA como Mary J.Blige, The Who, Cold Water Flat y Jimi Hendrix. "Arena" es una habitación interactiva para usuarios que quieren relacionarse entre ellos. Puede contactarse con AMP, parte de MCA/Universal Cyberwalk al http://www.mca.com/mca_records.

• En la página TravelWeb, (@ http://cybermart.com/thisco/commmon/tweb.html), la cadena Best Western ha colocado las listas de más de 150 hoteles en Norte América. Cada catálogo incluye fotos en color, e información de reservas. La cadena espera conseguir listar pronto sus 3.400 propiedades alrededor del mundo.



¿A dónde nos dirigimos?

Esta es una de las preguntas suscitadas con mayor frecuencia en Intermedia, el congreso multimedia celebrado el pasado mes de febrero en San Francisco.

Entre los fabricantes de aplicaciones multimedia existe una sensación de frustración e incluso de renuncia. Ahora que el CD-ROM ha dejado de ser una herramienta de la élite tecnológica y se ha afincado en el mercado de consumo, parece que las innovaciones tardan más en aparecer. El número de títulos mediocres aumenta considerablemente hasta el punto que inunda el mercado.

Durante dicho congreso, que celebra su décimo aniversario, tuvo lugar un acontecimiento novedoso denominado Tres para Todos. Después de mencionar a los pioneros del multimedia, Bill Gates, Min Yee, Robert Winter, Robert Stein, Marc Canter y muchos más, quienes estuvieron físicamente presentes, salvo Gates, que envió una cinta de vídeo, el acontecimiento Tres para Todos concedió exactamente tres minutos a quince artistas multimedia para que mostrasen sus últimos proyectos. En general resultaron excelentes, aunque, sorprendentemente, la mayoría de los programadores optó por explicar de viva voz su proyecto, en vez de mostrar su producto. Uno de los mensajes implícito en sus alocuciones fue la ausencia de visión que predomina en el mercado del software multimedia. Puede argumentarse, y no andaríamos demasiado errados, que puede tratarse de una reacción exagerada de ciertos artistas demasiado exquisitos. Aunque, puede que estén en lo cierto. La industria multimedia se está convirtiendo de forma acelerada en un reflejo del mercado de la música, del cine y de los libros, es decir, una jungla de licencias y de promoción. Lo que menos importa es la calidad, ¿no es verdad?

De todas formas no es una cuestión tan simple. Muchos artistas aún tienen mucho que aportar a esta cultura del Big Mac y de la MTV. Al igual que sucede con la música, los libros y el cine, el usuario final es quien debe decidir en última instancia lo que va a hacer con su dinero. ¿A dónde nos dirigimos? Sin duda, a un lugar en el que han cambiado las reglas del juego. No obstante, cuando se comprenden estas reglas, la partida está ganada.

Lance Elko, Director Editorial de CD-ROM Today U.S.A.



Tim Victor

CD-ROMs entretenidos y económicos



Nadie imaginaba que los discos compactos se fabricaran de esta forma. Sony y Philips concibieron la fabricación de CDs en cadenas de montaje en las que pueden producirse cientos de miles de copias idénticas, y grabar en el plástico la información digital que contiene la música. Sin embargo, los programas de grabación para ordenadores personales que sólo podían generar una copia a la vez, han evolucionado en los últimos años, gracias en parte al inusitado éxito de los CDs.

Se denominan CD Regrabables o CD-Rs, o simplemente discos regrabables. Cuando aparecieron los primeros equipos de grabación hace cinco años, aunque su precio era de 75.000 dólares –aproximadamente nueve millones y medio–, más 100 dólares –aproximadamente 12.600 pesetas– por cada disco, la industria discográfica no estaba interesada en ellos. Su mayor desarrollo aconteció cuando los programadores necesitaron una forma de modelizar y probar las aplicaciones de los CD-ROMs. El crecimiento de esta industria ha provocado el descenso de los precios de los grabadores, de los discos vírgenes y del software de formateo, lo cual abre nuevas aplicaciones para los discos.

Lo mejor de los CD-ROMs regrabables es que una vez que ha introducido el disco en la unidad de grabación, cualquier ordenador con lector de CD-ROM puede leer su contenido. La trampa estriba en que sólo se pueden utilizar una vez: en cuanto se graba el contenido, resulta imposible borrarlo o modificarlo. Una vez que grabamos datos en un CD-R, éstos son tan permanentes e inalterables como los de un CD-ROM ordinario.

Los CDs regrabables constituyen la mejor forma de efectuar una o varias copias de un disco, aunque no parece probable que reemplacen la producción convencional de CDs. En cuanto la prensa de CDs alcanza su máximo rendimiento, es capaz de generar una copia de cada disco en dos segundos, con un coste de menos de un dólar –aproximadamente 126 pesetas– por cada disco virgen. Los discos vírgenes cuestan alrededor de 15 dólares –aproximadamente 1.890 pesetas– y el tiempo de grabación es similar a la duración de su contenido en minutos: 18 minutos en un equipo de grabación de cuádruple velocidad, 37 minutos en un equipo de doble velocidad.

Los fabricantes de equipos de grabación de CDs son los mismos que los que proveen a Sony, Philips, Ricoh, Yamaha y Kodak. Muchas otras empresas comercializan versiones con diferentes etiquetas de los mismos equipos. Los precios se redujeron el año pasado cuando Pinnacle Micro presentó su sistema RCD-1000 a un precio de 2.995 dólares –aproximadamente 377.370 pesetas–, que incluía el software de formateo y Ricoh respondió en la feria COMDEX en noviembre con su equipo grabador RS1060 a un precio de 1.995 dólares –aproximadamente 252.000 pesetas–. El fabricante Sony superará a ambos cuando comercialice en primavera su equipo CDU-920 con un precio de salida que oscilará entre los 1.400 –aproximadamente 176.400 pesetas– y 1.500 dólares –aproximadamente 189.000 pesetas–. El software de formateo, que crea un sistema de archivos ISO o HFS para el disco y gestiona el equipo grabador, puede suponer un coste adicional para el equipo de hasta 2.500 dólares –aproximadamente 315.000 pesetas–, aunque Corel Software ha revuelto aún más el mercado con su programa CD Creator, recientemente presentado con un precio de tan sólo 180 dólares –aproximadamente 22.680 pesetas–. Por su parte, Sony ha anunciado su propio software de formateo a un precio de 199 dólares –aproximadamente 25.200 pesetas– (para la versión Mac) y de 149 dólares –aproximadamente 18.900 pesetas– (para Windows).

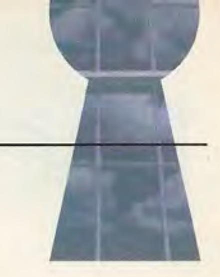
Los CDs regrabables ahora son más económicos que nunca y constituyen la mejor forma de hacer copias de un disco.

Los equipos de grabación de discos siempre serán más complejos que los lectores de CD-ROM, y es probable que no lleguen a convertirse en elementos estándar los ordenadores personales. No obstante, a medida que el CD-ROM se convierte en el medio universal de almacenamiento e intercambio de datos, se auguran nuevas aplicaciones para los CDs regrabables.

Tan sólo es una cuestión de economía: la demanda aumentará a medida que bajen los precios.

WINVIEW

Charles Brannon



¿Qué pasa con Bob?



Bob es el nuevo interfaz de Microsoft para los usuarios noveles de ordenador y ha sido diseñado para que la informática doméstica resulte menos intimidatoria y mucho más entretenida.

En un primer vistazo, la pantalla de Bob recuerda las páginas de un cómic, aunque cada escena incorpora una programación tan sofisticada que facilita tremendamente su manejo. Mientras que el interfaz de Windows es una colección de rectángulos e iconos, Bob recurre a la metáfora de una casa, con las correspondientes habitaciones para todos los miembros de la familia. Algunos de los objetos de la pantalla son sólo decoración y es posible personalizar el aspecto de la pantalla, gracias a la posibilidad de reajustar los elementos, la selección del mobiliario, sus tamaños y accesorios a partir de una biblioteca de objetos. Esta biblioteca ofrece objetos propios de Microsoft así como de otros fabricantes de shareware y freeware.



Su compañero en pantalla le enseña cómo trabajar mejor y le ofrece toda la ayuda que pueda precisar.

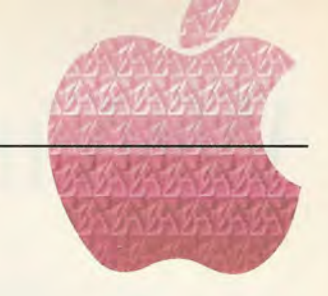
Otros objetos representan a los programas, tales como un calendario para asignar los acontecimientos, un lápiz y papel para escribir cartas, un talonario de cheques para llevar la contabilidad personal (enlazado con CheckFree, el programa que permite pagar facturas vía módem), y un tarjetero para anotar sus direcciones y teléfonos. Otros programas incluidos permiten llevar la gestión del hogar, el correo electrónico vía MCIMail, una guía financiera con tutoriales y consejos financieros, así como GeoSafari, un programa educativo multimedia. Se prevén nuevos programas para complementar a Bob.

Bob es similar a otros programas, como por ejemplo el interfaz de Magic Cap que incorporan los equipos de Digital. También se asemeja a Magic Desk, un "escritorio virtual", para uno de los primeros ordenadores personales, el Commodore 64. Si bien Magic Desk había sido diseñado para ordenadores de 8 bits con 64 K de RAM, Bob requiere 30Mb de espacio de disco y, como mínimo 8 MB de RAM. Bob avanza mucho más en la utilización descriptiva de las imágenes de los cómics, aunque sabe aprovechar con soltura el espacio de disco.

Lo que realmente distingue a Bob es su gran número de asistentes de pantalla que guían al usuario en su trabajo. Estos asistentes adoptan el aspecto de personajes de un cómic, incluyendo un fiel sabueso (Rover), un gato desabrido (Caos), un loro parlanchín (Ruby), un dinosaurio descafeinado (Java) y un conejo extremadamente útil y muy bonito (Saltarín). Bob no se presenta ante el usuario y luego éste tiene que utilizarlo, que es lo normal es este tipo de software. Bob le acompaña en todo momento y le pregunta lo que quiere hacer y le guía en cada paso. Constituye la última versión de los asistentes personales que incorporan todos los productos de Microsoft.

Uno de los motivos por los que Bob funciona como un interfaz es el hecho de que muchas personas no saben utilizar los programas de forma eficaz. Algunos usuarios intentan memorizar todas las opciones y elaboran interminables listados de órdenes incluso para las tareas más rutinarias. No son capaces de comprender los conceptos esenciales. A pesar del auge que tienen los libros para "novatos", estos usuarios, no son en absoluto principiantes, sino que sólo no están acostumbrados a manejarse con los ordenadores. Los consejos de Bob ayudan a que estas personas enfoquen su trabajo con los ordenadores de igual forma que lo harían al colaborar con otras personas.

Si conoce el funcionamiento de Windows y sus aplicaciones, puede que no le haga falta recurrir a Bob. De hecho, parece que las opiniones al respecto están muy polarizadas: hay quien lo odia y a quien le encanta. No obstante, recuerde que Bob va dirigido a un público usuario de ordenadores totalmente nuevo: a todo el mundo. El "interfaz social" de Bob ayuda a romper las barreras que existen entre la tecnología y muchos usuarios potenciales. Sin un programa como éste, muchos usuarios jamás osarían acercarse a un ordenador. No obstante, Bob no es la última palabra en interfaces sociales, sino que permite intuir un futuro en el que la informática será accesible a todo el mundo y parte integrante de nuestra rutina diaria.



Steven Anzovin

Windows en su Mac



Debido al gran número de títulos de CD-ROMs, muchos usuarios de Mac se preguntan cómo pueden utilizarlos en sus equipos.

Los lectores de CD-ROM *Magazine* que disponen de equipos Mac están interesados en poder acceder a los programas de Windows de nuestro disco. No obstante, la respuesta a esta cuestión no es muy sencilla. Por un lado, cabe decir que sí, los discos Windows o DOS pueden ejecutarse en algunos equipos Mac. Aunque esto puede que resulte algo caro. A continuación explicaré algunas posibilidades y la solución más eficaz que pude adoptar.

Tenemos que diferenciar entre el hecho de montar un disco Windows y ejecutar una aplicación Windows en su Mac. Si dispone del sistema operativo System 7.5, puede ejecutar cualquier disco Windows y montarlo en su equipo. La extensión de Macintosh Easy Open en la carpeta de sistema reconoce el disco PC y lo monta de forma automática. Basta con pulsar el ratón sobre el icono del disco para que se abra una ventana Mac que muestra los directorios DOS como carpetas y los documentos como iconos. La utilidad Easy Open traduce asimismo muchas clases de archivos de texto y gráficos del disco de CD-ROM *Magazine* o de otros títulos a los formatos propios de Mac de forma que puedan ejecutarlos las aplicaciones de su equipo. El programa DataViz de LapLink Plus cumple el mismo objetivo en el caso de que no haya actualizado su versión al System 7.5.

Quienes posean un equipo Mac y deseen ejecutar las aplicaciones Windows disponen de dos posibilidades: la emulación o la cohabitación.

Esta conversión no funciona con las aplicaciones, los juegos o las demos de nuestro disco, sino que deben ejecutarse en un entorno Windows. Quienes posean equipos Mac y deseen ejecutar los programas para Windows disponen de dos posibilidades: emulación o cohabitación. La emulación del Windows PC en su Mac es la opción menos costosa, aunque la menos satisfactoria.

En primer lugar, debe disponer de un equipo Mac en condiciones, como mínimo un 68040 con 16 MB de RAM y mucho espacio de disco disponible para poder efectuar una partición Windows. A continuación debe proveerse de una copia de SoftWindows del fabricante Insignia Solutions. Este programa de emulación simula que su Mac dispone de un procesador 386. Debe instalar la copia de Windows que se acompaña en el producto, incluyendo los controladores de CD de Windows para poder ejecutar la mayoría de los CDs de Windows, incluso el disco de CD-ROM Magazine. El rendimiento no resulta óptimo, si tiene en cuenta que su Mac intenta obviar el hecho de que es otro ordenador. Tampoco podrá escuchar ningún sonido en los juegos ni en las demos, puesto que la versión de SoftWindows no incluye la emulación de la tarjeta de 16 bits. Además, SoftWindows, sólo puede ejecutar los programas en modo estándar 386, por lo que cualquier programa que requiera trabajar en modo ampliado dejará de funcionar.

La cohabitación es la mejor solución, siempre y cuando se la pueda permitir. Es ideal para quienes posean un PowerMac 6100 o el Quadra 610. El propio fabricante Apple ofrece la mejor solución, la tarjeta de compatibilidad Apple DOS. Equipado con un procesador 486 a 66 MHz, una salida VGA distinta, y total compatibilidad con SoundBlaster, la tarjeta se adapta sin problemas a su equipo, de forma que introduce un equipo Windows en su Mac. Se comparte la memoria RAM y el espacio de disco entre dicha tarjeta y su Mac. La ejecución de los CDs en Windows no presenta problema alguno. De hecho, es posible lograr una total compatibilidad con DOS/Windows. Esta es la mejor solución, siempre y cuando posea un PowerMac 6100 o un modelo 610, o que esté dispuesto a adquirir uno. Apple afirma que dispone de otras tarjetas similares para otros equipos Mac, aunque no ha anunciado nada al respecto. También puede probar la tarjeta Plug-in compatible DOS/Windows de Orange Micro. Aunque su precio es mayor, permite trabajar en múltiples plataformas.

Si desean saber lo que tuve que hacer para ejecutar los discos Windows, les contaré que, después de comprobar las tarjetas de Softwindows y Orange Micro, acudí a unos grandes almacenes y compré un equipo Packard Bell por menos de 1.000 dólares –aproximadamente 126.000 pesetas–. Estas soluciones tan costosas, no son viables para los usuarios de Mac que sólo desean ejecutar las aplicaciones Windows de forma ocasional. No obstante, si se plantea seriamente trabajar con ambos sistemas, ésta es la mejor solución.

 David A. Wade



Mucho, Bonito y Barato



Quantum Leap fue uno de los primeros distribuidores de CD-ROMs para Mac. En la actualidad, Quantum Leap ha actualizado sus conocidos títulos *GigaROM Macintosh Archives* hasta formar una colección de tres discos que contienen 1.700 MBs de programas shareware, freeware y de dominio público.

A continuación le indico lo que puede obtener por su compra: más de 1.000 tipos de letra, 1.000 archivos Hypercard, más de 2.000 archivos de sonido, largometrajes en formato Quicktime, antivirus, archivos DTP, programas educativos, una tonelada de demos de programas Mac, software de comunicaciones y de modems, 800 DAs y toda clase de aplicaciones de productividad para la empresa.

El índice de contenidos tiene descripciones de todos los programas y resulta excelente para hojear la información, aunque si desea imprimirlo, debe saber que ocupa 952 páginas. Con esta colección de discos tiene material para varios meses.

Dispone de una carpeta para los archivos PowerMac, aunque contiene exclusivamente textos de información y especificaciones técnicas (útil siempre si desea recuperar esta clase de información).

La carpeta de Internet contiene utilidades esenciales y programas útiles para iniciarse en la red. También dispone de gran cantidad de programas de utilidades, juegos, textos que puede recuperar en su Newton. He escogido algunas aventuras de Sherlock Holmes y he convertido mi PDA en el "libro" de bolsillo más caro de la historia.

Si gestiona una BBS para usuarios de Mac, podrá recuperar todo este material mediante la utilidad Stuffit en un solo disco comprimido. Vale la pena consultar el programa *The Right Stuffed*. Cualquiera de estos programas es realmente útil.

¿Cuántos programas de shareware en CD-ROM realmente le interesan? ¿Con cuántos de estos programas trabaja? ¿Cuántos acaba registrando? (Vale, ya he comentado suficientemente en estas páginas la importancia de registrar sus programas.) El problema es que la inmensa mayoría de estos programas acaba siendo mero relleno en los discos.

Kelly Data plantea otro enfoque distinto, es decir, la calidad en vez de la cantidad. Sus tres discos; *Windows Games 95*, *Windows Applications 95* y *Windows Utilities 95*. Cada título contiene más de doscientos programas en su categoría y se han esforzado en lograr una adecuada selección de los mejores.

El contenido se visualiza desde una base de datos, desde la que puede escoger los programas que desea recuperar o bien sólo informarse acerca de su contenido. Resulta extremadamente útil saber la cantidad de espacio de disco que requiere cada programa, antes de proceder con su instalación. Aunque Kelly no es el único que incluye esta utilidad, debería convertirse en el estándar para todos los distribuidores.

Descubra una colección de cinco discos con shareware de gran calidad para usuarios de Mac y Windows.

Entre los programas que más me llamaron la atención figuran Infotree (una utilidad de toma de notas muy bien implementada), Desktools (una combinación de aplicaciones Windows) y Quicknotes 2.0. Todos ellos pueden hallarse en el disco titulado Applications.

Algunos interesantes programas habían sido desarrollados en Alemania. Kelly Data dispone de oficinas en Munich, por lo que es posible que incluyan los mejores programas de shareware de toda Europa.

En el último disco de nuestra revista incluimos una pequeña selección del disco Windows Games 95. Es un compendio con algunas nuevas versiones de los mejores programas y muchos juegos novedosos y otros más familiares. También se incluían los juegos: Quenzar´s Caverns, Cyber Tarot, Master of the Maze, Hurricane y muchos otros juegos de solitarios.

Como siempre suele suceder en estos discos, el programa que resulta más útil es el que soluciona un problema que padecíamos hacía tiempo. Los programas de *Windows Utilities 95* son, con toda probabilidad, los más familiares, aunque se incluyen algunas nuevas utilidades. Incluso si sólo uno de estos programas facilita el trabajo con el ordenador, compensa el precio que paga por ellos. Y el coste de registrar su copia es mínimo, aunque ya he hablado bastante de este tema.

Presentamos la versión 3.0 de

Los 20 Equipos ACB

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

Basket Manager

Tácticas, Fichajes y Finanzas

Liga Regular y Play Offs ´95

La Liga ACB al completo

Nuevas animaciones

Realidad Total



Más de 1.500 animaciones para un control definitivo de la simulación

Dinamic All Stars



Enfréntate a las selecciones USA y Europa

PCBASKET: Realidad Total.



- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs ´95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.
- Ficha del jugador en la cancha
- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados



Ya a la venta en quioscos y tiendas de informática por solo:



El catálogo de DINAMIC te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado

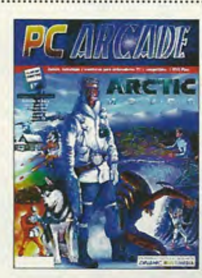




PC FÚTBOL 3.0



PC CALCIO



ARCTIC MOVES



CD BASKET



La Edad de Oro del Pop Español



La Obra de Velázquez

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ PCBASKET 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PC CALCIO por sólo 2.500 pts.
- ❑ ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.
- ❑ CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA OBRA DE VELAZQUEZ en CD-ROM para PC/Windows™ Y Apple Macintosh™ por sólo 4.950 pts.

CDROM

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Código postal ....

Provincia .... Teléfono(.......) ....

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

F O R M A D E P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número ....

Nombre del titular ....

Fecha de caducidad ....

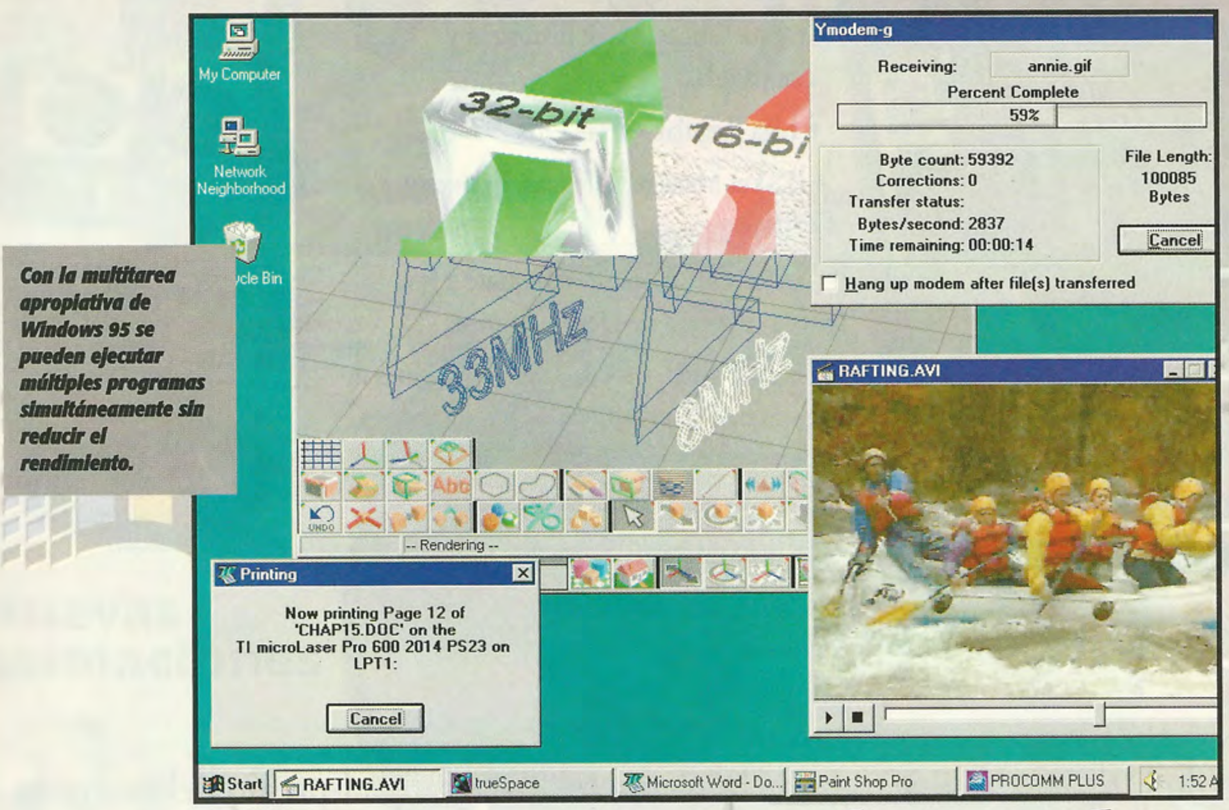
Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



Windows 95:



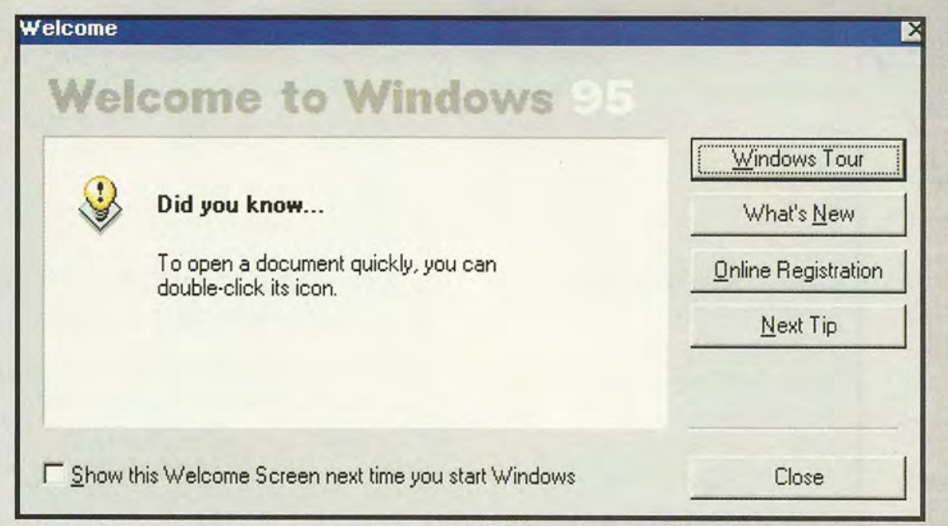
Con la multitarea apropiativa de Windows 95 se pueden ejecutar múltiples programas simultáneamente sin reducir el rendimiento.

Potencia Multimedia

¿Soporta bien Windows 95 la tecnología multimedia? ¿Cambiará la forma de trabajar con el sistema? ¿Mejorará el rendimiento de los CD-ROM? ¿Será un sistema operativo multimedia? Nuestro colaborador Charles Brannon ha estado trabajando con Microsoft desde el pasado verano, preparando su próximo libro sobre Windows 95. Aquí esta su informe.

Charles Brannon

Probablemente ya esté un poco cansado de oír la inminente aparición de Windows 95, la próxima generación del entorno operativo de Microsoft. Además, estará un poco desilusionado con su retraso hasta finales de verano de este año. He estado trabajado los últimos nueve meses con varias versiones beta y ahora ya tengo claro lo que este nuevo sistema operativo aportará a los



El escritorio de Windows 95 es espartano y menos desordenado que el de la versión 3.1.

usuarios de la tecnología multimedia y el CD-ROM.

Lo primero que ofrece es un nuevo diseño del interfaz y una mejora en el núcleo del sistema, además de una gran cantidad de controladores de CD-ROM, de reproducción de audio y vídeo y la posibilidad de soportar de la tecnología Plug & Play que hace sencilla la instalación y configuración de nuevos dispositivos hardware.

Más que un lavado de cara, el nuevo "look" de Windows 95 es el resultado de un estudio exhaustivo de uso en los laboratorios de Microsoft y de la información obtenida de los más de 30.000 "beta testers" repartidos por todo el mundo. El objetivo de Microsoft es permitir al usuario novel de un ordenador el poder sentarse y ponerse a trabajar lo más rápidamente posible. Es más, la primera vez que se arranca Windows 95 nos vemos sorprendidos por la simplicidad del nuevo diseño. En lugar de un Administrador de programas difícil de organizar tenemos el botón Inicio. Al pulsarlo aparece un menú que contiene todos los programas instalados. También se puede obtener una visualización de carpetas con iconos grandes como en el Administrador de programas.

También se pueden crear "Shorcuts" (alias) para llamar a los programas desde el escritorio, una característica disponible en algunos programas complementarios



El botón Inicio forma parte de la nueva barra de taras, una banda colocada en la parte inferior de la pantalla que muestra los programas que se están ejecutando, dejando cambiar de aplicación con sólo pulsar sobre el botón de la misma. El menú Inicio permite abrir documentos que se han utilizado recientemente, acceder a la ayuda, personalizar el entorno y buscar archivos.

para Windows, como el Norton Desktop o el PC Tools para Windows. Es también una técnica utilizada en ordenadores Macintosh. Microsoft ha pedido licencia (y pagado) a Apple para incorporar características similares a las del Macintosh en el nuevo diseño. Se puede abrir un directorio como una carpeta en el escritorio, e incluso se pueden arrastrar

Microsoft ha pedido licencia (y pagado) a Apple para incorporar características similares a las del Macintosh en el nuevo diseño.

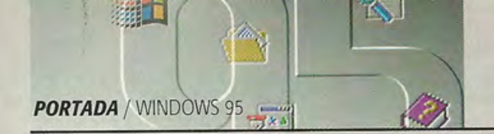
y soltar archivos en la papelera (Papelera de reciclaje) para borrarlos. Windows 95 nos libera de la limitación del DOS en los nombres de archivo de 8 caracteres. En lugar de INVENT95 se puede poner "Informe de ventas Año 95".

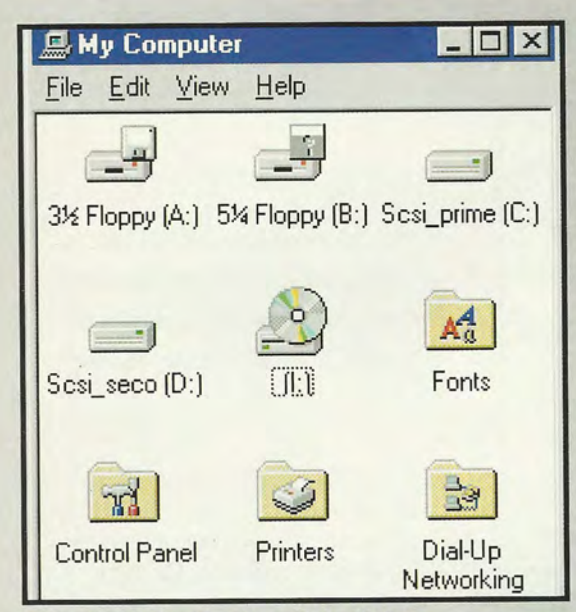
Dentro de la máquina

Debajo del interfaz, Windows se ha rehecho en gran parte y se ha vuelto a codificar para aprovechar los 32 bits en modo protegido de los microprocesadores 386, 486 y Pentium. Esto quiere decir que Windows no funciona en un 286, pero sí puede permitirle el acceso directo a toda la memoria del sistema. Los nuevos controladores de 32 bits son más rápidos y eficaces y no consumen ni un Kb de los 640 Kb de memoria convencional del DOS, punto muy valioso para las aplicaciones DOS de 16 bits.

Soporte mejorado del CD-ROM

Windows 95 soporta en un principio y de forma directa cualquier unidad de CD-ROM. Ahora no es necesario cargar el controlador en el CONFIG.SYS no el MSCDEX en el AUTOEXEC.BAT. No se necesita cargar el controlador del ratón incluso cuando se ejecutan juegos en entorno DOS. Otros controladores de dispositivos, como los que soportan las unidades comprimidas con DoubleSpace y DriveSpace tampoco necesitan memoria DOS. Sin complicarnos la vida con trucos utilizando el EMM386, LOADHIGH o el MemMaker, Windows deja más de 600 Kb de memoria convencional libre.





"Mi ordenador" contiene las unidades de disco, impresoras y unidades de CD-ROM además de una vía rápida para personalizar el entorno con el Panel de Control, gestionar las fuentes instaladas y el acceso a redes a través de "Llamadas a Red".

Esto significa que se pueden ejecutar la mayoría de los juegos DOS directamente desde Windows 95 sin necesidad de crear CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT personalizados para conseguir más memoria libre. Existe un modo especial del DOS dentro de Windows para ejecutar juegos con problemas de compatibilidad. En un futuro esto causará algunos dilemas: los rápidos sistemas de vídeo actuales implican que los juegos para Windows tendrán la velocidad que los desarrolladores no encontraban antes, dirigiendo su trabajo al entorno DOS. Y ello gracias al nuevo API llamado WinG.

El nuevo sistema de archivos de 32 bits para CD-ROM hace que funcionen más rápidamente e incluyen un sistema de auto-optimización para unidades de simple, doble, triple y cuádruple velocidad, incorporándose un cache de CD de alto rendimiento, que mantiene en memoria los datos utilizados con más frecuencia para obtener un acceso más rápido. Windows 95 puede aprovechar las unidades 3X y 4X, que en Windows 3.1 sólo funcionaban un poco más rápido que las de doble velocidad debido a las deficiencias del DOS. El acceso al disco duro es también más rápido, gracias al acceso a archivos de 32 bits y al cache de disco incorporado.

Gestión mejorada de la memoria

Con todas esta características, Windows 95 aún funciona en un 386DX o superior con 4 Mb de RAM, haciéndolo de forma igual o más rápida que Windows 3.1 en el mismo ordenador. Incluso Windows 3.1, funciona mejor cuanta más memoria RAM instalada tengamos.

Con Windows 95 se pueden ejecutar juegos DOS, incluyendo aquellos que no funcionaban con Windows 3.1.

Windows 95 resuelve (parcialmente) el problema de los recursos del sistema de Windows. Ahora se pueden tener abiertas más aplicaciones Windows de forma simultánea. Esto se debe a que ahora Windows tiene tres "heaps" de 64 Kb para la gestión de los recursos gráficos y de las ventanas. No importa el número de megas de memoria que tengamos, estamos limitados a 192 Kb de recursos del sistema, que se suelen consumir ejecutando dos o tres aplicaciones como Word para Windows o Excel. Con Windows 95 estos problemas

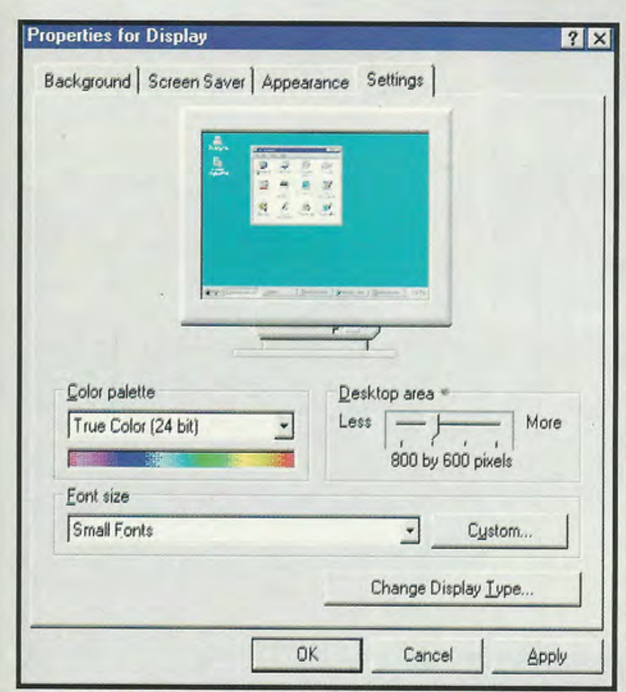
Windows 95 verdaderamente puede aprovechar las unidades 3X y 4X, que en Windows 3.1 sólo funcionaban un poco más rápido que las de doble velocidad debido a las deficiencias del DOS.

desaparecen ya que Windows tiene acceso directo a la totalidad de la memoria del sistema, esos 64 Kb tan limitados, problemáticos para aplicaciones de 16 bits, ya se han olvidado.

Mejor multitarea

Windows 95 planifica y monitoriza todas las aplicaciones que se ejecutan, asignando tiempo del procesador de una forma equitativa para hacer más eficaces las operaciones simultáneas. En principio puedes imprimir, enviar un fax, grabar archivos, recalcular hojas de cálculo, reformatear documentos, reproducir música, etc. Todo al mismo tiempo. Si una aplicación de 32 bits deja de funcionar, los demás programas continúan su operación sin verse afectados.

En la práctica este ideal no puede alcanzarse hasta que se utilicen las



Propiedades de pantalla le permite seleccionar la resolución y número de colores de la misma.

aplicaciones específicas desarrolladas para Windows 95 (32 bits). Windows sigue utilizando la multitarea cooperativa para aplicaciones de 16 bits. Microsoft mantiene esto para continuar con la compatibilidad de las aplicaciones que hayamos adquirido para Windows 3.1. Windows NT y OS/2 soportan multitarea apropiativa con aplicaciones de Windows 3.1, pero cada aplicación necesita ejecutarse en memoria como una máquina virtual (modo virtual 8086).

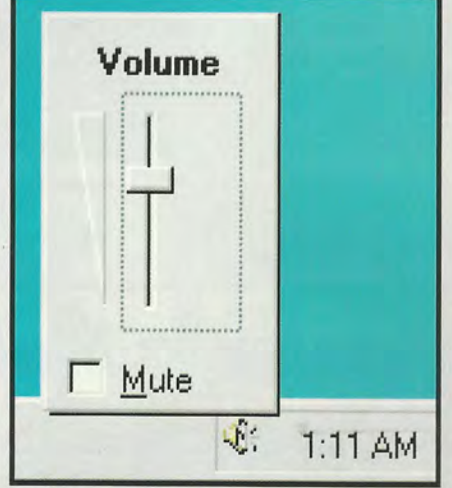
Si Windows 95 soportara únicamente este tipo de multitarea, no funcionaría bien en ordenadores 486 con 4 Mb de RAM como es el compromiso inicial de Microsoft. Se asegura casi el 100 por ciento de compatibilidad, cosa que ni OS/2 ni Windows NT pueden hacer.

Todos los fabricantes de software están trabajando intensivamente trasladando sus aplicaciones a código de 32 bits compatible con Windows 95, añadiéndoles las herramientas y recursos necesarios para aprovechar las nuevas ventajas del diseño de Windows 95. Muchas de ellas estarán disponible dentro de pocos meses y dentro de un año, todo el soft para PC estará desarrollados para Windows 95.

Vídeo y sonido

Los gráficos son ahora más rápidos que nunca. Los nuevos controladores SVGA hacen que una tarjeta VGA normal funcione tan rápido como las aceleradoras, con la consiguiente diferencia de precio. Si se posee una tarjeta aceleradora, funcionará mejor y más rápidamente.

La reproducción de archivos de Video for Windows (AVI) también es protagonista. Con las versiones de 32 bits del Indeo 3.2 y el Cinepak se pueden reproducir vídeos a pantalla completa en la mayoría de 486. La reproducción en ventana es más suave y de mayor tamaño, con menos saltos de fotogramas y deficiencias en la sincronización del sonido.



Las tarjetas de sonido incluyen controladores mejorados, un reproductor de CD-Audio independiente y un control de volumen.

Windows 95 incluye controladores para los estándares MPEG y DSP, lo que asegura el soporte de los nuevos dispositivos multimedia que salgan al mercado a lo largo de este año. La nueva tecnología de compresión de audio permite obtener calidad de CD utilizando la cuarta parte en espacio en disco. El soporte para los nuevos discos CD+ multisesión podrá combinar datos y audio CD en el mismo disco, sin el riesgo de dañar los altavoces si se reproduce un CD en un reproductor de CD-Audio.

> ***Busque la instalación automática de CD-ROM. La función AutoPlay garantiza la ejecución automática de un CD nada más insertarlo en la unidad.***

Conectar y listo

Otra innovación multimedia en Windows 95 es la función AutoPlay –sólo insertar un CD-ROM provoca una instalación automática del mismo–. La siguiente vez que se inserta el CD se ejecuta la aplicación automáticamente. Esta función hace tan fácil utilizar un CD-ROM como un cartucho de un videojuego.

La adición de componentes hardware multimedia es más fácil que nunca con Plug & Play. Si su ordenador soporta P&P (la mayoría de los nuevos PC lo hacen) se puede instalar una nueva tarjeta sin tener que preocuparse de buscar conflictos en interrupciones, canales DMA y en direcciones de entrada y salida.

Windows 95 busca e identifica los valores de estos parámetros establecidos para todos los componentes del sistema, encargándose de asignar los que estén libres a los nuevos dispositivos, en el caso de que soporten P&P. Es posible hacerlo manualmente si los dispositivos no son P&P.

CD-ROMS DEPORTIVOS

El Entrenamiento Multimedia

Con estos CDs, el entrenamiento deportivo va más allá de los libros y los manuales, incluso supera el adiestramiento en grupo. A continuación le presentamos los títulos de Intelliplay y sus mejores marcas.

En esta época, la actividad física está de capa caída y a la gente le interesa más la velocidad de su CPU que la de las tablas de windsurf. Estos títulos didácticos rompen una lanza en favor del deporte.

Los productos sobre el deporte de Intellimedia Sport´s Intelliplay Line han

Doug Brumley

sido creados conjuntamente con la asociación deportiva ESPN y ofrecen dos series. La primera, Let´s Play, comprende los fundamentos básicos de cada deporte, mientras que la otra serie, compuesta de títulos dobles, profundizan en cada juego e incluyen conceptos como la estrategia y los consejos técnicos. En cada título actúa como presentador un deportista reconocido por sus victorias. Si bien los títulos más avanzados incluyen opciones extra, ambas series de CD-ROMs disponen del mismo interfaz. Cada disco comienza con un atractivo menú que

contiene los temas principales y basta con pulsar sobre un icono para que se visualice un vídeo en QuickTime relativo al tema en cuestión. Puede seleccionar los clips de forma individual o bien escoger la opción Automático para visualizar uno tras otro todos.

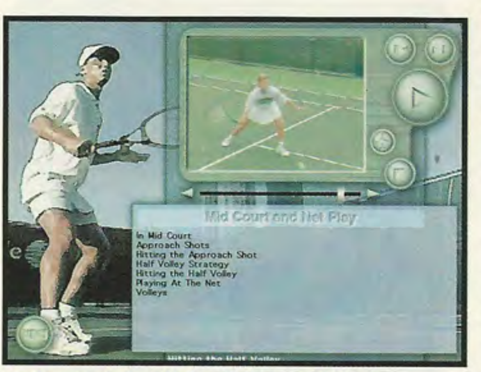
Son precisamente los vídeos lo que hacen más útiles estos títulos frente a los libros tradicionales e incluso su facilidad de acceso a cualquier tema, les aventaja frente a los vídeos didácticos. Resulta difícil imaginar a toda la plantilla de fútbol reunida en torno a un ordenador para observar una pequeña pantalla de vídeo. No obstante, resulta especialmente idóneo para la enseñanza individualizada. Sin embargo, el mayor inconveniente de los títulos de Intelliplay abunda en la serie de títulos *Let´s Play*. Como los temas son tan amplios, estos títulos pecan de un tratamiento demasiado general y escasamente pormenorizado, en lugar de ofrecer instrucciones precisas sobre áreas concretas. Los CD-ROMs tienen un precio muy competitivo y los títulos de la serie Let´s Play disponen de un precio de oferta de 39'95 dólares –aproximadamente 5.040 pesetas–, mientras que la serie más avanzada de CDs dobles se vende al precio de 59'95 dólares –aproximadamente 7.560 pesetas–. Existen versiones para Windows y Mac de todos los títulos.

Tenis

La jugadora profesional Tracy Austin junto con Cliff Drysdale y Fred Stolle le ayudan a mejorar sus técnicas en el título *Let´s Play Tennis*. Sus comentarios tratan lo más básico de este deporte.



Los diagramas del juego de pista ofrecen una imagen del objetivo de un lanzamiento.



Cada uno de los títulos de la serie* Let´s Play *incorpora un atractivo interfaz de fácil uso.

Comprende seis temas principales: el juego en la red, en el centro de la pista, los servicios, la bolea, los globos y los golpes maestros. Cada tema está ilustrado con 6 ó 10 vídeos con instrucciones detalladas. Junto con los vídeos en Quicktime, se acompañan escenas en cámara lenta y esquemas que facilitan la comprensión del juego en la pista. Si bien la instrucción es completa, este título puede resultar un tanto flojo para algunos usuarios avezados en este deporte.

Voleiplaya

La acción ocupa un lugar destacado en este título frente a los comentarios de los jugadores profesionales Karch Kiraly y Karolyn Kirby. Este título contiene gran cantidad de instrucciones a través de ocho secciones, aunque no contiene demasiados vídeos. Dispone de escenas de vídeo sobre las bases del deporte, pero la parte más detallada corresponde a los comentarios de Kirby y Kiraly.

Con todo, este disco resulta altamente didáctico y los profesionales aconsejan todo tipo de técnicas, desde la posición de la palma de la mano y del brazo hasta la forma correcta de efectuar los lanzamientos. Otras secciones cubren temas como el juego en la red, el bloqueo de lanzamientos y un breve curso (dos vídeos) acerca de la comunicación en el equipo, con una serie de vídeos que oscilan entre dos y cinco por sección. En líneas generales, *Let´s Play Beach Volleyball* es una herramienta didáctica sumamente amena, aunque sería deseable que incorporara más escenas de vídeo.



La mayoría de los títulos de* Let´s Play *comienzan con un vídeo sobre el uso del programa, que resalta la importancia de la práctica.



Let´s Play Volleyball *consta de ocho secciones y dedica gran parte de su contenido a explicar las bases de este deporte, aunque los jugadores Karch Kiraly y Karolyn Kirby dedican mucho tiempo a realizar comentarios.*



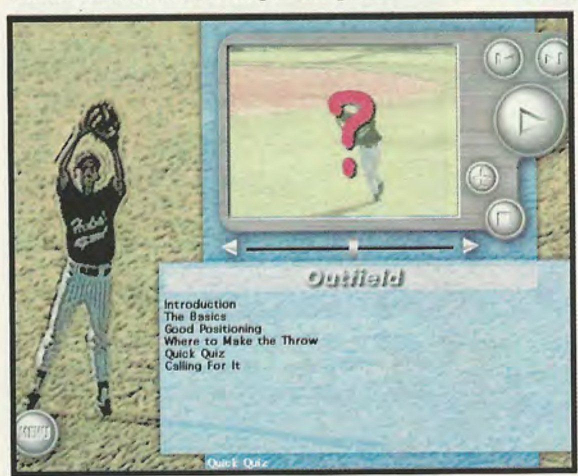
Béisbol

El jugador profesional Ozzie Smith, apodado "El Mago de Oz", se ocupa de enseñar los principios básicos de este deporte. Se trata de un título dirigido especialmente a las competiciones infantiles. La elección de Ozzie Smith es idónea para el público juvenil y las seis secciones de que consta este título cubren los aspectos clave del juego, comenzando por el calentamiento. La complejidad intrínseca de un deporte como el béisbol hace imposible poder abarcar todos los temas en un sólo disco. No obstante, este compacto logra su objetivo de forma bastante satisfactoria en función de su audiencia.

Además de los calentamientos, las secciones incluyen la descripción de funciones del pitcher y del catcher, las bases, la defensa de zonas (especialidad de Smith), la defensa exterior y los lanzamientos. En la sección dedicada a la defensa exterior, donde las posibilidades son infinitas, el programa recurre a un juego para mostrar los puntos fundamentales. Así por ejemplo, Smith pregunta a qué base debe efectuarse el lanzamiento teniendo los jugadores en la primera y en la tercera. Con todo, algunos temas extensos, como por ejemplo, el swing, una técnica que aún tienen que mejorar muchos jugadores profesionales, sólo disponen de un único vídeo.



Además de enseñar la importancia del trabajo en equipo,* Let's Play Soccer *brinda consejos en el juego hombre contra hombre.



El juego planteado por Ozzie supone practicar de forma amena y evitar las instrucciones farragosas.



En el título Soccer, puede encargarse de realizar el ataque o de plantear la defensa.

Fútbol

Este título debe tener un mayor atractivo puesto que el fútbol europeo es el deporte de mayor crecimiento en los Estados Unidos. *Let´s Play Soccer* ofrece los consejos de John Harkes, campeón estadounidense de la World Cup, de Mia Hammm, nombrada por dos años consecutivos Jugadora del Año en la NCAA y de la estrella del fútbol Zachery Ty Brian. Esta diseñado para el uso doméstico y enseña los fundamentos de este deporte. Puede afirmarse que es el título mejor producido de toda la serie Let´s Play.

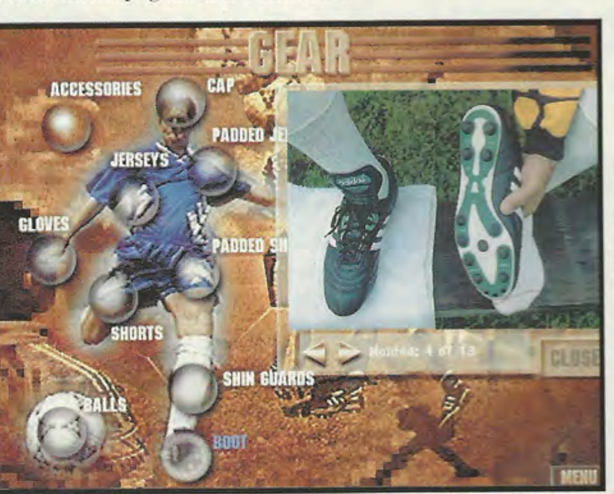
Soccer consta de tres áreas: la introducción, el ataque y la defensa. Si bien las técnicas mostradas no resultan demasiado avanzadas, el programa comprende la mayoría de los temas sobre este deporte. De forma muy didáctica se muestra la base del ataque y cómo plantear una férrea defensa. Las animaciones de ordenador permiten enseñar mediante ejemplos todas las técnicas posibles con grandes dosis de humor que hacen que este programa resulte muy ameno.

Trucos y Estrategias

Harkes y Hamm, junto con el portero estadounidense que participó en el mundial de fútbol Tony Meola, vuelven a aparecer en los dos títulos interactivos *ESPN Interactive Soccer: Skills and Strategy*. No obstante, aparte de mostrar nuevas técnicas, la sección dedicada al portero y unas cuentas secciones de referencia, Skills and Strategies, no brinda mucha más información que el título anterior y a un menor precio.



Tony Meola, portero del equipo estadounidense que participó en el Mundial de Fútbol, ofrece sus consejos.



Skills and Strategies ***incluye una sección de referencia acerca del equipo básico del fútbol y sus reglas.***



Las enseñanzas de Tom Kite quedan resaltadas mediantes esquemas gráficos.

Mejore sus Resultados con Tom Kite

El sempiterno ganador de la PGA hace de profesor en este compacto, el segundo de una colección de Tom Kite de la casa Intelliplay. En este título, subtitulado *The Full Swing and Putting*, Kite trata los dos aspectos más importantes del juego. Se le suma el Dr. Bob Rotella, un psicólogo especializado en el deporte, aficionado a la preparación mental. Todo el vídeo está filmado en el campo y no dispone de animaciones ni de otras ayudas didácticas que rompan la monotonía.

Sin embargo, los gráficos superpuestos ayudan a destacar los temas clave que Kite trata. El disco 1 cubre seis temas acerca del swing, desde el lanzamiento hasta el juego exterior. Sólo dispone de unos cuantos vídeos para cada tema, aunque resultan más que suficientes por su detalle. El swing continúa en el disco 2, en el que añaden dos temas más. Kite se ocupa asimismo de erradicar ciertos errores comunes acerca del swing. El resto del disco 2 se dedica a los lanzamientos. En comparación con el espacio previsto para el swing, las cuatro secciones sobre lanzamientos no hacen justicia a esta habilidad tan engañosa.



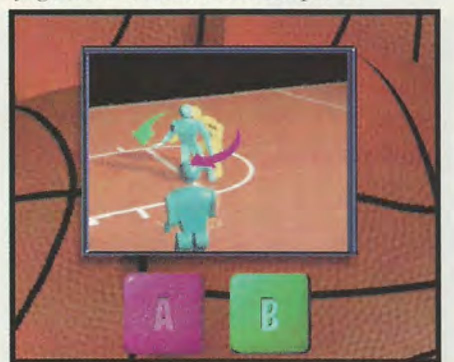
En este programa se ofrece mucha información sobre el swing, aunque escasea la dedicada a los golpes cortos.

Los dos discos de *Skills and Strategies* contienen 4 elementos: un juego de simulación de estrategias, una densa lista de reglas sobre el juego, la descripción prolija del equipo de fútbol y la sección dedicada a "Preguntar a los Jugadores". Además de estas secciones, cada CD contiene dos secciones adicionales.

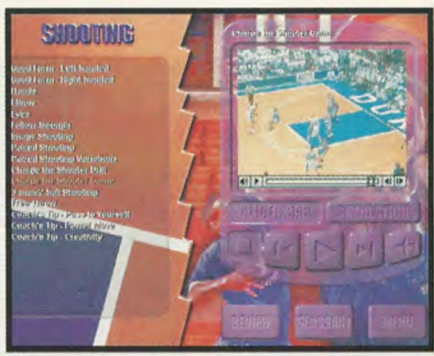
El primer disco se dedica a explicar los fundamentos del juego ofensivo, mientras que el segundo disco cubre la defensa y la portería. Sólo la sección dedicada a la defensa de la portería incluye información novedosa, puesto que la mayoría de la información relativa al juego ofensivo y defensivo, ya figura en el título *Let´s Play Soccer*. La cuestión es que *Skills and Strategies* no justifica por sí mismo el precio extra, a menos que uno sea un gran aficionado. De contener mayor profundidad de información, un precio más atractivo y menos material de relleno, *Let´s Play Soccer* podría considerarse el mejor de la serie.

El Entrenador K

Mike K. puede que no se haya estrenado en el banquillo esta temporada, pero no deja descansar a los jugadores de Duke en este par de compactos, a quienes ha vuelto a situar en los campeonatos de la NCAA. Este título contiene información acerca de los fundamentos y los secretos que han convertido al equipo de Duke en toda una revelación.



Las animaciones incluidas permiten repasar lo aprendido con el entrenador K.



Winning Hoops recurre al juego de pista desarrollado por el equipo de Duke para mostrar las técnicas, el juego de ataque y la defensa.



K. responde a multitud de cuestiones sobre su estilo de juego y aconseja a los futuros practicantes.

El disco 1 comienza resaltando la importancia de los estiramientos, los principios fundamentales del juego de pista, incluyendo los pases del balón, los lanzamientos y los rebotes. Dispone de vídeos para ilustrar cada sección y de ejemplos didácticos para aprender la técnica. El disco 2 contiene un resumen del juego de ataque y del planteamiento de la defensa. Incluye los propios consejos en la pizarra de K., así como ejemplos extraídos de partidos reales. Este segundo disco incluye también ideas que pueden utilizarse en la sección "Pregunte al entrenador".

La diversidad de los métodos de enseñanza, junto con la información, hacen de este título el más didáctico de toda la serie Intelliplay.

PROGRAMAS DIDÁCTICOS

Los niños de 3 a 5 años pueden mejorar sus notas escolares gracias a los productos multimedia. A continuación le presentamos una selección de títulos y su correspondiente valoración.

Peter Scisco

Los padres han empezado a combatir la ansiedad que provocan los estudios, tanto la propia como la de sus hijos, con herramientas de la era de la información. Hace unos pocos meses, mi hijo de tres años me dijo que no quería ir a la guardería porque "no se sabía las mates". Su hermano mayor está en octavo, y el pequeño pensó que en la guardería tendría las mismas dificultades que su hermano.

Le expliqué que no tenía nada que temer y que no iba a tener ningún problema en su primer día de clase. Sin embargo la ansiedad de mi hijo es compartida por muchos padres, quienes desean hallar la forma de preparar a sus hijos para los esfuerzos que tienen que realizar en la escuela. Por ello, dirigen sus miradas hacia los ordenadores y las soluciones multimedia.

Los equipos informáticos son la más reciente tecnología al servicio de la enseñanza y ofrecen el valor añadido de servir de introducción a los niños en la nueva sociedad de la información. A continuación le presentamos una colección de seis títulos que pueden aplicarse en el ámbito preescolar.

Un Buen Rato

En *3 Balloons: Alphabet, Numbers & Shapes* (Swede: Windows/Mac), los niños aprenden a explorar un mundo repleto de técnicas de animación similar al utilizado en la conocida serie Barrio Sésamo.

Para comenzar a jugar los niños deben pulsar con el ratón sobre uno de los tres balones denominados Anthony A, Hobie-1 y semicírculo. Cada uno de estos balones realiza una búsqueda de las letras del alfabeto, de los número del 1 al 10, o de diez formas distintas. Una vez que los niños han seleccionado uno de estos tres personajes, aparece en pantalla una figura animada, se presenta entonando una rima

3 Balloons: Alphabet, Numbers & Shapes



La animación a todo color, que tan buenos resultados ha tenido en la televisión educativa, constituye la esencia de este programa.

Las letras, los números y las formas aparecen claramente definidas para los usuarios. En este caso deben localizar la letra B.

Los niños deben localizar la letra en este área tridimensional. Tendrán que seguir buscando hasta que encuentren la correcta.

Alphabonk Farm



El comienzo de* Alphabonk Farm *guía a los niños a donde desean ir, pero una vez que efectúan una selección no pueden volver a esta pantalla.



El programa utiliza el motivo de la granja para enseñar el alfabeto. Las fotos son uno de los mayores atractivos de este título.



Las palabras como "gnaw" en la que la letra g no se pronuncia, confunden a los usuarios que están empezando a reconocer la letra impresa.

y les pide a los niños que encuentren una letra en particular, o bien una forma.

Los niños deben efectuar su búsqueda en la ventana y, cada vez que hallan una letra, una forma o un número, se interrumpe la búsqueda y se pronuncia el nombre del objeto. Cuando los niños seleccionan el personaje correcto, basta con un simple clic para obtener un fragmento animado, breve pero de alta calidad, en el que la letra, el número o la forma canta una canción de felicitación.

Incluso fuera de la ventana de búsqueda animada, el programa rebosa de espléndidos gráficos que harán las delicias de los usuarios más menudos de la casa, particularmente aficionados a los vídeos y a la televisión. Las canciones son pegadizas y el programa dispone de múltiples fragmentos de animación.



Una vez que los niños localizan la letra B, se le ofrece como recompensa una animación y aparece una palabra con la letra hallada.

3 Balloons A

Un diseño bien realizado y basado en las técnicas de animación, distingue a este producto de la competencia.

Los Animales de la Granja

El reconocimiento del abecedario es fundamental para que los niños aprendan las técnicas de lectura. *Alphabonk Farm* (Headbone Interactive: Windows) combina las lecciones de reconocimiento de palabras con las explicaciones sobre la granja. Los niños no sólo comienzan a jugar con el lenguaje y las letras, sino que también aprenden que los alimentos no crecen en el supermercado.

La pantalla inicial permite que los niños escojan cualquiera de las seis secciones de que consta el programa. El narrador, el granjero devorador de heno Bonk, dirige la atención del niño hacia cada área e indica cómo entrar en cada una de ellas.

El loro Clyde dirige la actividad Seek and Find (Buscar y encontrar) y presenta ilustraciones en blanco y negro que esconden múltiples objetos que los niños deben identificar. Pueden solicitar ayuda a Clyde con un simple clic del ratón para descifrar las ilustraciones.

El juego propuesto por la rana Bonji está pensado para explicar el concepto de causa y efecto. Si hace clic sobre los objetos de la pantalla, los niños pueden lograr determinados efectos, como por ejemplo, que una mariposa agite sus alas. En conjunto, estos efectos son menos atractivos que los que se pueden hallar en otras publicaciones electrónicas.

Aparte de la información sobre la vida en la granja, *Alphabonk Farm* no dispone de mayores novedades y adolece de algunos errores de diseño. Así por ejemplo, los niños no pueden regresar a la pantalla inicial ni abandonar el programa una vez comenzado el juego. Otro de los errores es intentar enseñar el alfabeto mediante un ejemplo de pronunciación de palabras con consonantes que no se pronuncian, como por ejemplo la "g" en la palabra "gnaw".

Alphabook Farm D



Las ventanas mal dispuestas y las lecciones desorganizadas perjudican este programa de reconocimiento de letras.

Mi Palabra

La mayoría de las actividades de prelectura en *WordStuff* (Sanctuary Woods: Windows/Mac), giran en torno al reconocimiento básico de letras y palabras, aunque pueden resultar un poco difíciles para los menores de cinco años. Las actividades por separado se disponen en cuatro escenas: una granja en primavera, un campamento de verano, una feria de otoño y los juegos en la nieve. En la actividad Yo-espío los niños deben indicar mediante el ratón los nombres de un dibujo. Así, por ejemplo, el narrador puede pedirles que pulsen

Word Stuff

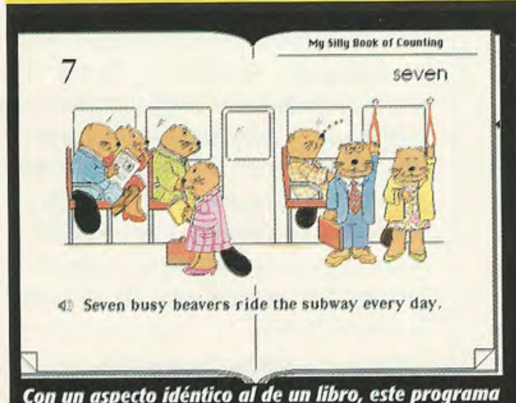


Algunas de las palabras resultan difíciles de aprender, de forma que los niños pueden visualizar una animación para enseñarles el significado .



Los niños pueden grabar sus propias voces a medida que cantan las canciones del disco. Al hacer esto, los niños aprenden a mejorar la pronunciación.

My Silly Book of Counting



Con un aspecto idéntico al de un libro, este programa contiene ilustraciones y rimas para los números.



Cuando los niños han aprendido a contar del uno al diez, deben realizar ejercicios aritméticos.

sobre quince objetos que aparecen en el dibujo. A medida que los niños los van localizando, aparecen los nombres de los objetos en pantalla.

La actividad Yo-juego ofrece más interacción. Los niños desplazan el cursor por la pantalla y cuando éste se convierte en unos ojitos, los niños obtienen una ventana en la que aparece el objeto y dos o tres palabras que presentan dificultad en su aprendizaje sin un soporte visual.

El módulo Yo-canto, incluye cuatro canciones familiares para los niños y que éstos pueden cantar o escuchar (grabando su voz). La grabación también es posible en el resto de actividades.

Word Stuff B+
Mucha interacción aunque resulta idóneo sólo para los niños que tienen conocimientos básicos de lectura

Sencillo, Sencillo

My Silly Book of Counting (Discis: DOS/Mac) es un sencillo libro electrónico que se centra en las actividades con números. Los niños pueden hojear las pantallas, similares a

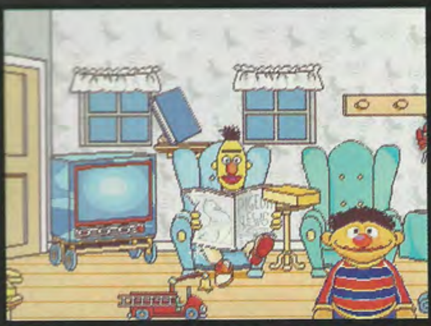
Sesame Street: Numbers



Los niños pueden interactuar con los personajes de Barrio Sésamo. Incluso pueden visitar la casa de Elmo y resolver con él un puzzle.



La gallina Caponata les recibe siempre con una gran sonrisa, especialmente si el usuario tiene que ayudarle a encontrar su comida.



Existen muchas actividades que pueden realizar con Epi y Blas, en particular la búsqueda de los clips de Blas y la historia de los tres cerditos.

las páginas de un libro, con una simple pulsación del ratón en la esquina inferior de la pantalla.

Todas las páginas del libro contienen ilustraciones y una sencilla rima, y comprenden los números del uno al diez. Las ilustraciones no están animadas a diferencia de otros libros electrónicos, pero permiten visualizar el nombre del objeto seleccionado. Así por ejemplo, si los niños pulsan sobre el dibujo de una jirafa, aparecerá en pantalla la palabra jirafa.

Una vez que los niños llegan al número 10, el libro prosigue con ejercicios de sumas. En estas páginas, los niños deben contar los personajes que les pide el narrador. Para obtener la respuesta correcta, los niños deben aprender a diferenciar y a agrupar los objetos. Se les puede preguntar cuántos monigotes leen un libro o cuántas jirafas llevan vaqueros.

La interfaz es muy simple y está especialmente pensada para los usuarios de corta edad, entre 3 y seis años. Los textos escritos son excelentes, igual que las ilustraciones, que están acompañadas de una narración amena. Sin embargo, cuando los niños aprenden a contar hasta diez, es posible que pierdan interés por el juego.

My Silly Book of Counting C

Un diseño simple, y bien hecho, pero los pequeños pronto querrán saber más cosas.

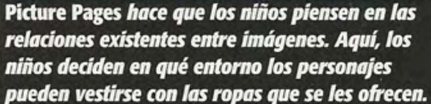
Personajes Familiares

Si no está seguro de qué programa didáctico utilizar en su caso, los conocidos personajes de Barrio Sésamo le facilitan la tarea en *Sesame Street: Numbers* (Electronic Arts.DOS). En este juego sus hijos podrán entretenerse con Epi y Blas, la rana Gustavo y la cerdita Peggy.

Los niños podrán practicar los números con estos conocidos personajes mediante juegos y puzzles. Uno de los juegos consiste en hallar los clips de Blas que Epi ha escondido. El juego sigue unas reglas, así por ejemplo, si Epi dice que hay que buscar entre todas las cosas

Bill Cosby's Picture Pages: Numbers and Shapes





Picture Pages ***hace que los niños piensen en las relaciones existentes entre imágenes. Aquí, los niños deciden en qué entorno los personajes pueden vestirse con las ropas que se les ofrecen.***



En este sencillo juego de tipo arcade denominado **La Aventura Submarina de Bill,** ***los usuarios tienen que capturar los peces adecuados y sortear los obstáculos.***

amarillas y redondas, los niños tienen que seguir sus consejos y, a medida que encuentran los clips, se van contando en la pantalla.

En la casa de Gustavo y en la de Peggy hay otros juegos. Así por ejemplo, los niños pueden ayudar a Gustavo a aprender la diferencia entre lejos y cerca y a realizar sumas y restas elementales.

Los efectos interactivos mejoran sensiblemente este programa. Los niños pueden presenciar fragmentos de Barrio Sésamo de la televisión e incluso llamar por teléfono a sus personajes favoritos.

Sesame Street: Numbers C+

Una forma amena de comenzar a aprender las operaciones aritméticas básicas siguiendo el ejemplo de la conocida serie televisiva.

Relaciones Indirectas

El título *Bill Cosby's Picture Pages. Numbers and Shapes* (Take 2 interactive: DOS/Mac) está basado en la popular serie televisiva emitida por Nickelodeon, CBS y PBS. Al igual que en esta serie Bill Cosby y su ayudante Mortimer Ichabod enseñan a los niños a realizar ejercicios aritméticos básicos. Para jugar los niños tienen que relacionar mediante una línea los objetos de cada página ilustrada.

A diferencia de otros juegos de correspondencias más simples, los niños no deben localizar duplicados exactos, sino que deben determinar la relación existente entre las figuras. Este razonamiento es mucho más sencillo que establecer relaciones directas, puesto que la base del aprendizaje es precisamente la asociación de ideas. Una sección dedicada a colorear permite que los niños seleccionen diez escenas distintas que pueden colorear con lapiceros electrónicos. Una vez han finalizado la tarea de colorear, y como premio, pueden visualizar una breve animación que les muestra el resultado de sus esfuerzos a todo color.

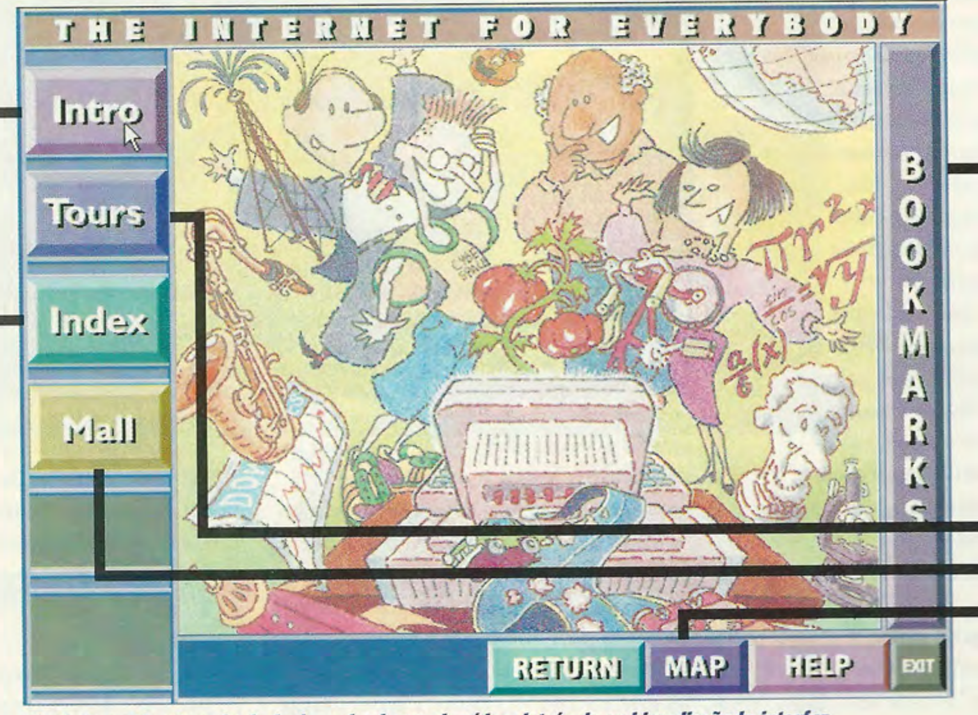
Las herramientas de esta sección son muy simples: 12 colores, un comando para borrar y un comando para volver a empezar.

Finalmente, este título dispone de un juego tipo arcade denominado La aventura submarina de Bill en el que los niños deben capturar los peces y evitar los obstáculos, como por ejemplo, los tiburones o los barcos hundidos. Mortimer aconseja a los usuarios sobre qué peces deben capturar y, en los niveles superiores, los niños deben localizar los peces que ostentan un número en función a las respuestas que den los problemas aritméticos que se les plantean.

Bill Cosby's Picture Pages B

Fiel a la serie televisiva, este título incluye la posibilidad de colorear y juegos que lo hacen aún más atractivo.

CDS PARA CONOCER INTERNET



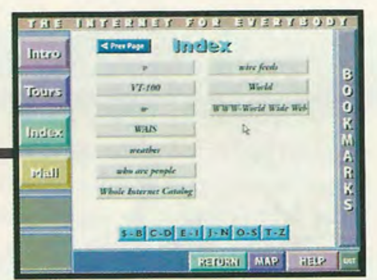
The Internet for Everybody ***incluye dos horas de vídeo detrás de su bien diseñado interfaz.***

Los nuevos programas en CD-ROM son un medio excelente para convertirse en un maestro en algo tan complejo e intimidatorio como la red Internet.

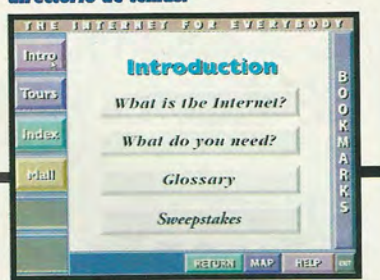
Tim Victor

Los programas en CD-ROM y la red Internet hacen una pareja interesante. En esencia ambos son medios para distribuir datos en formato digital, pero en la mayoría de los casos se complementan mutuamente. Si lo que quiere hacer es enviar medio Gigabyte (512 Mb) lo más rápido es hacerlo mediante la grabación en un CD-ROM para después enviarlo por algún servicio de correo rápido, en lugar de enviarlo mediante una conexión a Internet. Por contra es más fácil obtener pequeños archivos de datos a través de Internet. Este método es ideal también a la hora de obtener las últimas versiones de archivos, documentos y programas online. Hay algunos CD-ROMs que incluyen muchos de estos datos, pero su difusión es trimestral o anual.

Los programas en CD-ROM sobre Internet, que aparecen ahora con frecuencia, únicamente sirven para ilustrar los pros y los contras de ambos medios. Un disco que contiene una colección completa de software, posibilidad de aprendizaje interactivo y numerosas referencias es un medio excelente para iniciarse y convertirse en un maestro en algo tan complejo e intimidatorio como la red Internet. Incluso los más duchos en la materia prefieren tener software e información importante almacenada en un CD-ROM, lista para consultar en



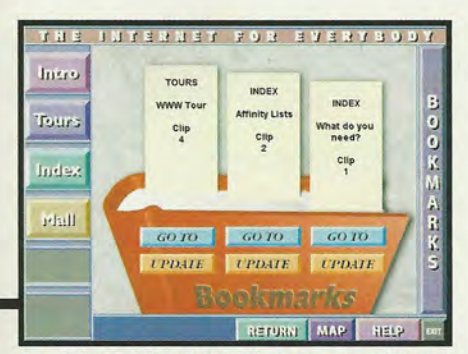
Seleccionando el botón Index de cualquier pantalla aparece este directorio de temas.



Estas son las múltiples opciones que aparecen en pantalla cuando seleccionamos Intro.



Conozca a Dick, será su guía durante el viaje. Lo verá con frecuencia en este CD-ROM.



La página Bookmarks contiene tres marcadores y es una forma de avanzar desde cualquier página.



Este es el interfaz principal de* The Internet for Everybody*, una colección de presentaciones en vídeo. Cada botón presenta un tour enseñándonos qué es la red desde algunos puntos de vista.



El shopping mall (mercadillo) de* The Internet for Everybody *ofrece una oportunidad de comprar más productos y servicios del editor del CD-ROM.



El mapa de temas es un índice detallado de los vídeos del CD-ROM.

cualquier momento. Hemos analizado cinco CD-ROM, cada uno de los cuales presenta una aproximación diferente para cada usuario de Internet.

Usuarios tipo

Con más de dos horas de tours y lecciones de aprendizaje, las películas en formato QuickTime del CD-ROM *The Internet for Everybody* se acompañan de valiosos e interesantes trucos sobre la red. Desgraciadamente el inicio es un poco

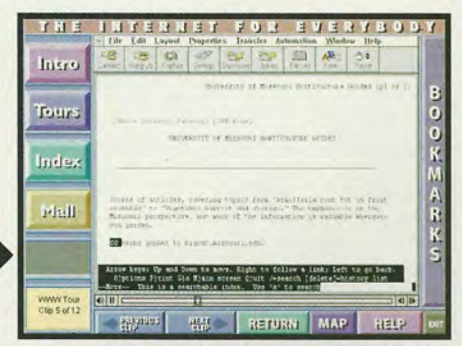


Seleccionando WWW de la pantalla Tours se inicia un tour por el World Wide Web de Internet.

desilusionante: en la caja se resalta (dando importancia) a la existencia de 4 tours por la red, cada uno dirigido a los intereses y necesidades de 4 usuarios tipo.. En la caja aparecen cuatro dibujos representando cada tipo de usuario. Se tiene la impresión que el CD-ROM va a estar repleto de animaciones interesantes y logradas, cuando lo que se obtiene es un monólogo de Dick Rubinstein que cuenta qué puede encontrar de interés cada tipo de usuario en Internet. Es cierto que Dick sabe mucho sobre Internet, pero las películas de vídeo no son tan entretenidas ni están tan bien realizadas como el paquete dice.

En lo que respecta a la información está bien organizado. Las películas presentan lo básico de la red y un índice de 173 entradas permite buscar fácilmente los fragmentos de película en la que se habla de cada tema. También se incluye un glosario de 150 términos. El CD-ROM tiene interfaces para Windows y Macintosh y el interfaz funciona leyendo desde el CD-ROM.

The Internet for Everybody tiene algunos problemas técnicos. Necesita ajustes en la configuración para el funcionamiento del QuickTime for Windows. El programa es terriblemente lento. La empresa editora, Emerging Technology Applications indica que se necesita una unidad de CD-ROM de doble velocidad, pero el resultado es deficiente, incluso si se copian los 15 Mb de programa al disco duro y se ejecuta desde él. En resumen, el propósito del este CD es informar y no entretener, y lo hace a través de una cuidada y bien definida presentación.



Los tours del CD-ROM* The Internet for Everybody *mezcla películas del Dick Rubenstein con pantallas que muestran el acceso a Internet en acción.

Usuarios técnicos

Internet Info CD de la empresa Walnut Creek hará delirar a los usuarios técnicos. No hay introducciones ni tutores, ni siquiera una recopilación de software. Sólo encontrará la forma de conectarse y acceder las diferentes localizaciones de la red donde coger las últimas versiones de los programas. Lo que aporta este CD es información técnica de la red y de los temas relacionados con la misma. Más de 12.000 documentos, incluyendo los formatos estándar de comunicaciones y datos de institutos de estandarización como ANSI, ISO y CCITT: especificaciones y protocolos de Internet y descripciones de formatos de archivo como RFC, FYI, IEN y IEFT. También incluye una amplia colección de archivos FAQ (Frequently Asked Questions, preguntas más usuales sobre un tema).

Claramente a Walnut Creek no le importa si se pone este CD-ROM a disposición de usuarios de un BBS, ya que se incluye un kit con archivos Script para su instalación en la mayoría de los programas de BBS. Se puede acceder a

este CD-ROM a través de la propia Internet en ftp.cdrom.com, lo que supone una buena política de la empresa para que lo pueda explorar antes de comprarlo, o incluso para acceder a información concreta y puntualmente. Los buenos detalles abundan en este disco, descripciones para usuarios de 4DOS, un intérprete de comandos para sustituir al COMMAND.COM del DOS que permite añadir una descripción de 32 caracteres para cada archivo de un directorio. Su actualización es anual, estando disponible ya la última edición.

Autostop Digital

Hithchhiking on the Information Highway de *Moon Valley Software* ofrece una mezcla ecléctica de software y documentos. Incluye también software para darse de alta en CompuServe, America Online, Genie, Prodigy y Netcom. Se incluye una versión del paquete de comunicaciones Softerm que incluye una base de datos de más de 16.000 teléfonos de BBS de todo el mundo y una selección de documentos electrónicos como por ejemplo *The Hitchhiker's Guide to Internet, Zen and the Art of Internet y Surfing the Internet.*

En este CD-ROM, los documentos están integrados en un entorno de presentación realizado con el Multimedia Viewer, que le permite saltar de un documento a otro relacionado mediante un hipertexto a veces limitado. El disco consta de una serie de tutores en formato de vídeo digital y de unos carruseles de pantallas que ilustran las bases de varios servicios y sistemas online e interactivos. Es una buena idea pero las películas son demasiado cortas y su contexto limitado, con un par de páginas y varias capturas de pantalla en el manual quedaría igual.

La selección de software de *Hithchhiking on the Information Highway* se dirige claramente a un público determinado. Mientras los textos abarcan un gran número de aspectos de Internet, el software se centra en los diversos servicios online y BBS. Algunos de esos sistemas comienzan a tener un acceso limitado a Internet, excepto Netcom, que es un proveedor de Internet exclusivamente a través del software Netcruiser. Muchos de los elementos de este disco están a nuestra disposición a través de otras fuentes.

Buena Conexión

Atlantis Internet CD-ROM mezcla la información fundamental sobre la red junto con una gran cantidad de software muy útil para mantenerse bien conectado. Archivos de texto, incluyendo el conjunto completo de archivos RFC (Request for Comment files), el archivo oficial de estándares de Internet, protocolos y otros documentos importantes, más muchos archivos FAQ provenientes los grupos técnicos de Usenet. No existen kits de alta de conexión y ofertas a servicios online, pero sí se incluye una amplia lista de proveedores de Internet. Hay también listas de listas usuarios del correo electrónico u otros documentos con esquemas de los lugares más interesantes para visitar en Internet.

Puede encontrar en este CD-ROM una abundante selección de software relacionado con Internet para diferentes sistemas, como Macintosh, DOS, Windows y UNIX. Es una mezcla de shareware, freeware y versiones demo de programas comerciales. A resaltar es el Chamaleon Sampler, un programa TCP/IP para Windows, versiones para Mac y Windows del programa de correo electrónico Eudora; WinNET Mail, Computer Wichcraft e-mail, software para news y FTP (File Transfer Protocol) y PSILink, un software para acceder a Internet a través de Performance Systems International, uno de los mejores proveedores de Internet.

Todo lo que hay en este CD-ROM se puede encontrar en la red. Los veteranos en la red sabrán dónde encontrar toda esta información y las nuevas versiones de los programas, todo si se sabe dónde hay que buscar. Para un usuario novel, buscar y traerse por la red toda esta información puede ser una tarea ardua y sobre todo le requerirá mucho tiempo. En este caso es muy rentable tener este CD-ROM.

Atlanta Innovation ha puesto todo en este CD-ROM, ideal para alguien que esté dando sus primeros pasos en Internet.

Un Libro Técnico

Estamos acostumbrados a ver los CD-ROM como paquetes independientes de software y raras veces acompañado de un manual impreso. Pero Internet CD de Vivian Neou, editado por Prentice Hall se presenta como un libro técnico que se acompaña de un CD-ROM. En esta valoración nos vamos a fijar únicamente en el CD-ROM y sus contenidos. El libro contiene la instalación y pequeños manuales de los programas para DOS, Mac y UNIX, que incluyen varias utilidades para Gopher, WAIS, Telnet y clientes FTP, además del software de red TCP/IP fundamental para DOS, como por ejemplo el paquete de controladores Trumper y Crynwr.

Internet fue originalmente el dominio o el campo de trabajo de ingenieros y científicos. El gran paso de Internet en los últimos cinco años ha sido su comercialización e influencia de los usuarios no técnicos, pero este CD-ROM va dirigido aún a esos usuarios técnicos y universitarios. Los programas incluidos en este CD son muy potentes, flexibles y configurables hasta el infinito en lugar de programas simples fáciles de usar. Incluye una versión del Linux, un sistema operativo clónico del UNIX para PC y algún programa que permite reformatear y hacer nuevas particiones automáticamente en el disco duro con la tecnología mas avanzada.

Como cualquier selección de material de Internet, *Internet CD* no es una ganga ni un "boom" comercial. No puede ofrecer las últimas versiones de los programas y si se dispone de una conexión a la red es más barato buscar y sacarlo por nuestros propios medios.

Pero para los usuarios que tengan un especial interés por el propósito inicial de la red es muy útil tenerlo todo en un CD-ROM. El libro está muy bien organizado y es de gran calidad, lo que sin duda se debe a la gran experiencia en ediciones de la editorial Prentice Hall.

DE TUS DATOS
AL CD-ROM,
SOMOS
EL CAMINO
MÁS CORTO

REALIZAMOS UN MASTER
DE ALTA CALIDAD PARTIENDO
DE TUS DATOS IMÁGENES
O SONIDOS. (VER FOTOGRAFÍA)

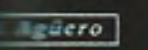
POR PROCESO
DE GALVANOPLASTIA,
PRODUCIMOS
ELECTROLÍTICAMENTE UN
ESTAMPADOR DE NIQUEL PURO.

EN LA PLANTA DE REPLICADO,
TE FABRICAMOS UN CD
CADA 1,1 SEGUNDOS.

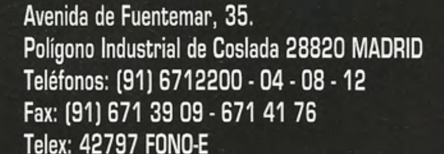
HACEMOS TODO EL PROCESO
EN 24 HORAS.
PROTOTIPOS EN DOS HORAS.



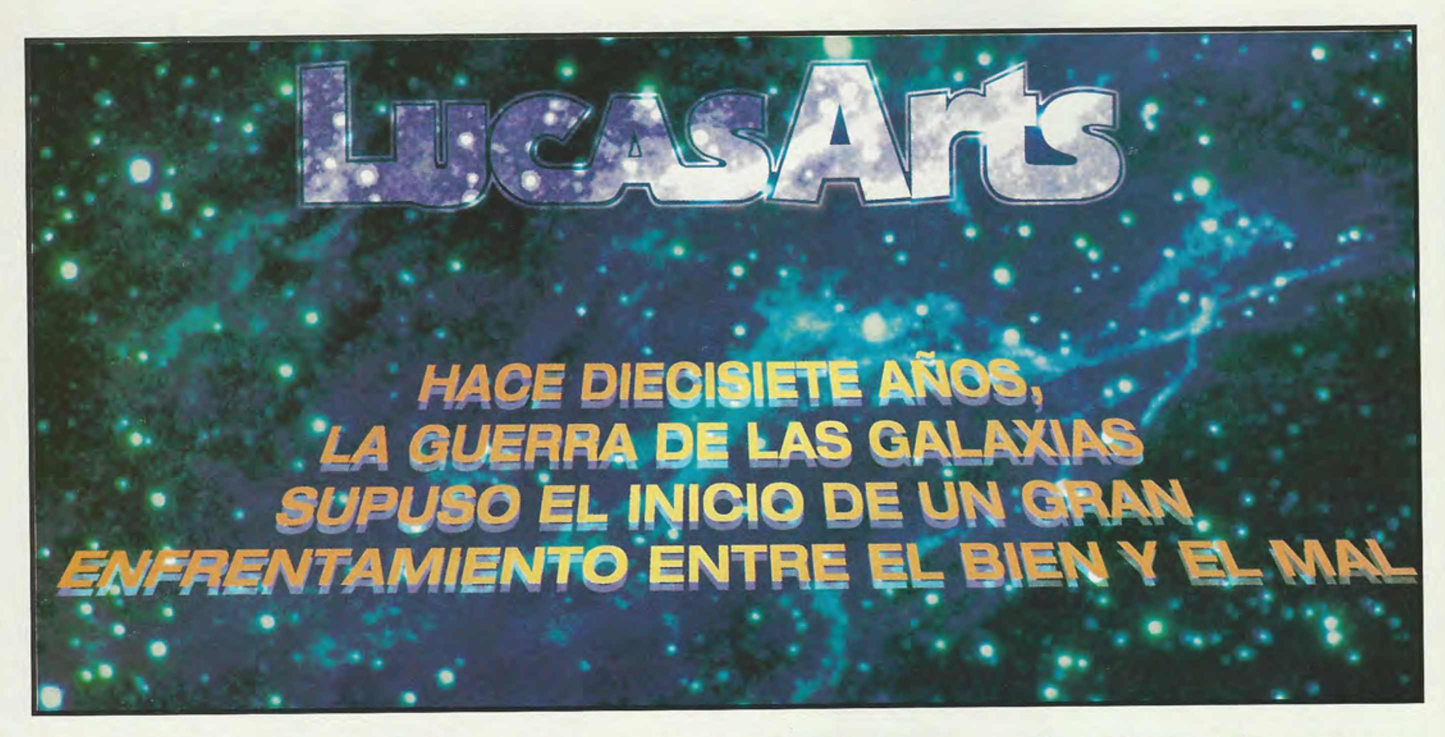
SUMINISTRAMOS LOS CD-R'S PARA LOS ORIGINALES Y DEMOS (DISCO DE ORO).











Líder tecnológico durante años, LucasArts no se ha dormido en sus laureles. El 95 puede ser uno de sus mejores años, con grandes proyectos, nuevas herramientas de desarrollo y gran expansión dentro del sector de la educación.

...Hace diecisiete años, *La Guerra de las Galaxias* supuso el inicio de un enfrentamiento entre el bien y el mal, que saltó desde la pantalla del cine al arcade en los videojuegos y ordenadores personales. La gran película de George Lucas construyó una compañía de software de entretenimiento, cuya fuerza en el desarrollo de juegos en CD-ROM, discos floppy y cartuchos de consola ha fascinado e inspirado a todos.

En los últimos dos años, los títulos en CD-ROM que ha publicado LucasArts Entertainment han entrado de pleno en las listas de mejor vendidos. *Rebel Assault, X-Wing, Tie-Fighter, Sam & Max Hit the Road, e Indiana Jones and the Fate of Atlantis* han marcado un ritmo arrollador, consiguiendo una larga lista de premios.

Anne Gregor

Y no hay un final a la vista. LucasArts cerró un año de enormes éxitos, alimentado por el mito de *La Guerra de las Galaxias*. A finales de 1994, las ventas de *Rebel Assault* sobrepasaban el millón de unidades en todo el mundo. En el primer trimestre de este año, el gran conflicto cósmico continuaba con *Dark Forces*, centrada en la necesidad de la Alianza Rebelde de neutralizar la nueva y devastadora estación de batalla del Imperio: la Estrella de la Muerte.

Tie-Fighter, X-Wing, y Rebel Assault en el ordenador, y juegos en cartucho como *Super Star Wars, The Empire Strikes Back, y Super Empire Strikes Back*, traen un nuevo sentido a los "beneficios secundarios", el término que Hollywood usa para el dinero obtenido en actividades paralelas basadas en una película.

"*La Guerra de las Galaxias* nos da un entorno que es infinitamente ampliable", dice Randy Komisar, presidente y director ejecutivo. La compañía no advierte ninguna pérdida de interés a corto plazo en los temas relacionados con *La Guerra de las Galaxias*. "Según los controles de nuestro grupo de licenciatarios, *La Guerra de las Galaxias* como propiedad está creciendo en popularidad", añade Komisar. El anuncio de una continuación de la película también contribuye a mantener el interés.

Tener la propiedad de una película no garantiza el éxito en el mundo del software. Esto es lo que hace a *La Guerra de las Galaxias* tan inusual. "De los cincuenta juegos de más éxito en 1993, sólo cuatro se basaron en películas, y

Full Throttle: Mezcla de estilos de juego



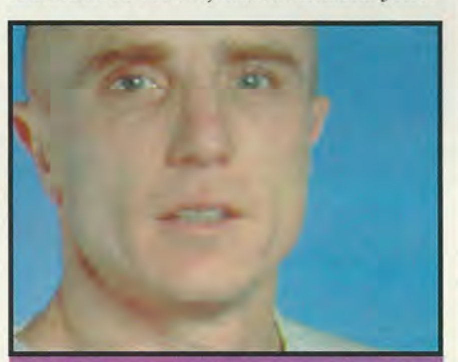


En el papel del duro motorista Ben, somos acusados de asesinato en esta aventura de acción, con animaciones de última generación y un interfaz muy simple: el tatuaje de un motero con tres botones. Full Throttle combina un rompecabezas lleno de acción con interesantes arcades.

fueron de la saga *La Guerra de las Galaxias*", dice Komisar. "En 1994, sólo dos entre los veinte mejores tuvieron su origen en una película, y de nuevo se trataba de *La Guerra de las Galaxias.*"

Desde ese punto de partida, los ejecutivos se han asegurado de que haya más asuntos para la división de software de Lucas, que el Imperio y la Alianza Rebelde. *Day of the Tentacle, Sam and Max Hit the Road, y Loom,* nos traen al ordenador aventuras no violentas. Una división educativa muy activa, trabajando sobre la base del interés personal de George Lucas por aumentar los estándares de la educación, ha creado un muy diverso material de trabajo para los escolares de todos los EE.UU. Desde 1987, Lucas dedicó los esfuerzos de la compañía a la creación de multimedia educativo sólo para escuelas. LucasArts colaboró con Apple, the Smithsonian Institution, The Audobon Society, corporaciones y escuelas de distrito, para producir títulos en laser-disc acerca del control de finanzas, la genética, la ciencia ambiental, así como la lectura y el lenguaje de las artes.

El mercado del software educativo para ser utilizado en casa, fuera del ámbito de escuelas o colegios, es un campo masificado, dominado por compañías establecidas como The Learning Company, Davidson & Associates, y Broderbund. Komisar acepta este desafío, "el software educativo como producto de consumo tiene que contar con motivación, y utilizar los instrumentos y el lenguaje de las películas". La palabra clave es "Entretenimiento", y forma el núcleo del éxito de la compañía. Los elementos vitales de una buena película se unen en cada título de LucasArts, y son aplicados en toda clase de situaciones. En *Sam & Max*, un perro y un conejo recorren el país en busca de un desaparecido Bigfoot. Tentáculos mutantes tratando de controlar el mundo en *Day of the Tentacle*. Un bucanero novato se enfrenta a un amenazador pirata fantasma en *Monkey Island*. Indiana Jones debe impedir que los nazis se apoderen de poderosos tesoros.



"El software educativo como producto de consumo, tiene que tener motivación, y usar las herramientas y el lenguaje de las películas".

– Randy Komisar, Presidente de LucasArts Entertainment.

Los diseñadores dotan a los personajes de un buen sentido del humor. Se encuentran inmersos en situaciones imposibles, y tienen que resolver terribles puzzles en clave de humor. *Sam & Max Hit the Road* mantiene a los jugadores literalmente pegados a la pantalla con su combinación de la dureza de Raymond Chandler, sórdido estilo detectivesco, y la loca animación de las tiras cómicas del Tex Avery de los años cuarenta. El humor es inexpresivo, vulgar y erudito al mismo tiempo. "A la gente le gusta el humor", dice Komisar. Una planta-huevo con el perfil de John Muir se convierte en un talismán usado para repoblar el país con bosques de secuoyas. En *Day of the Tentacle*, una máquina del tiempo necesita una fuente de energía eléctrica para recargarse. El único problema es que la máquina está situada en el siglo XVIII.

Los avances técnicos de desarrollo propio, han incrementado los valores de la producción de año en año. El realismo de *Rebel Assault* emergió de la combinación de animaciones en 3D, de secuencias de la película *La guerra de la galaxias*, y de tomas de vídeo adicionales. LucasArts estableció un departamento de 3D en 1992, e inició un grupo de video un año más tarde. Ron Gilbert, cofundador de Humongous Entertainment, diseñó la estructura operativa de *Maniac Mansion* y posteriormente tomó la licencia de Lucas. Este sistema forma el esqueleto de los títulos de Humongous, incluyendo el reciente CD-ROM para niños *Freddi Fish and the Missing Kelp Seeds*, ganador de varios premios.

Un equipo de compositores y diseñadores de sonido desarrolló iMuse, un sistema de sonido interactivo, que fue patentado este año. El sistema permite que la música y los efectos de sonido de un juego respondan suavemente, de forma fluida, y con espontaneidad a las siempre imprevisibles elecciones del usuario. Una lección, según Komisar, aprendida de los películas. El sistema iMuse es el responsable de una simpática anécdota en LucasArts. Komisar nos cuenta que la música de *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* gustó tanto a una joven fan de ocho años, que envió una propuesta de matrimonio al responsable del departamento de música. El equipo de sonido trabaja ahora en combinar la tecnología iMuse con la música digital.

LucasArts espera lanzar entre siete y nueve títulos este año, incluyendo la aventura arqueológica espacial, *The Dig*, de Steven Spielberg. *Full Throttle*, otra aventura de acción en formato CD-ROM, desarrollada por la compañía,

estará a la venta en la primavera. El argumento enfrenta a bandas de motoristas rivales, en una batalla por el territorio y la justicia. El personaje que asume el jugador es un duro motero llamado Ben, que lidera una pandilla llamada los Polecats. Ben es acusado del asesinato del presidente de la compañía fabricante de la última de las grandes motos. El interface no puede ser más simple: el tatuaje de un motero con tres botones.

Siguiendo la estela de *La Guerra de las Galaxias*, ha aparecido *Dark Forces*, en formato CD-ROM para PC. Para culminar el juego con éxito, los jugadores deben navegar a través de más de una docena de mundos complejos con multiniveles, y utilizar el poder de un auténtico arsenal que incluye ametralladoras, pistolas de iones, y fusiles de asalto de plasma. El jugador llega a ser un agente especial y miembro del equipo de inteligencia de la Alianza Rebelde, cuyo objetivo será infiltrarse en un destructor Imperial, y conseguir los planes del lado oscuro de la fuerza para construir una nueva estación de batalla: *La Estrella de la Muerte*.

En *Dark Forces*, los diseñadores de Lucas han basado la concepción del programa en la libertad absoluta de exploración. Por primera vez en un título de LucasArts, el alter-ego del jugador podrá recorrer cualquier sitio del universo de *Star Wars*, e incluso escudriñar en los cajones y debajo de la mesa. "Estamos dando la posibilidad de que el usuario pueda ir donde quiera libremente", dice el Director Creativo, Daron Stinnett. "Date un paseo. Ve a ver nuevos planetas y naves. Tienes total libertad de movimientos", afirma.

El equipo de *Dark Forces* consiguió esta libertad rechazando las imágenes o dibujos pre-renderizados. En su lugar, un equipo de arquitectos diseñó todos los entornos.

Los programadores definieron cada mundo matemáticamente, y crearon un sistema capaz de redibujar cada escena desde cualquier ángulo elegido por el jugador. "Hemos conseguido muy altos promedios de 'refresco' de pantalla y un alto nivel de detalle" dice Stinett. "Ello permite maniobras como zambullirse dentro de un pozo, brincar sobre un abismo, y fundirse con las sombras". El desarrollo llevó cerca de un año y ocupó a 18 personas en el equipo de producción. El resultado final es enormemente satisfactorio.Un título más adecuado para corazones blandos, *Indiana Jones and his Desktop Adventures*, está siendo diseñado para los millones de personas que no tienen libres las ochenta horas necesarias para resolver software como *Myst*. Cada juego de Indy nos llevará alrededor de una hora, y se basa en una herramienta diseñada por la compañía, el *World Generator*, que mezcla y fusiona caminos, tesoros y puzzles para crear un nuevo juego.

Dark Forces: Exploración libre





***Dark Forces** incorpora más de una docena de complejos mundos multinivel. Como agente especial y miembro del equipo de inteligencia de la Alianza Rebelde, nuestra misión es infiltrarnos en un destructor Imperial, y conseguir los planes del Imperio para una nueva estación de batalla.*



*Para aquellos incapaces de investir 80 horas jugando un juego, **Indiana Jones** usa una nueva herramienta de LucasArts, que combina caminos, tesoros y puzzles para crear un nuevo juego cada vez que lo ejecutemos.*

La conexión entre el imperio de Lucas y *La Guerra de las Galaxias* ha ayudado fuera de EE.UU., donde la reputación de la compañía ha alcanzado proporciones casi míticas. *Rebel Assault* está editado en japonés y alemán. *Sam & Max Hit the Road* en francés y alemán. *TIE Figther y Star Wars Screen Entertainment* en alemán. "Somos el número uno en Europa", dice Komisar. "Fuimos allí pronto, y tenemos buenos colegas".

Como una de las tres divisiones de la organización digital de Lucas, LucasArts Entertainment se beneficia del desarrollo de los otros dos segmentos de la compañía. Han contratado a Doug Kay, pionero y posterior jefe técnico en el grupo de gráficos por ordenador de Industrial Light & Magic. "Todo el conocimiento, la experiencia en la producción, las animaciones y los efectos están a nuestro alcance", dice Komisar.

Siguen apareciendo nuevas plataformas. Los presupuestos siguen creciendo. Las herramientas son más complejas y caras que hace una docena de años. LucasArts se ha apoyado resueltamente en DOS, pero la necesidad de cambiar al sistema operativo Windows es bastante urgente con Windows 95. Aunque la salida de productos cara al consumidor sigue siendo de sólo unos pocos títulos cada año, para PC, Mac, Sega y Nintendo, la compañía ejerce una enorme influencia en la industria. "Esto se produce por la forma en que la compañía opera a nivel creativo", dice Komisar. "El negocio soporta la visión creativa, y no al contrario".

ENCUESTA CD-ROM MAGAZINE

Queremos hacer una revista que se adapte cada vez más a sus afinidades, y necesitamos que dedique unos minutos de su tiempo a contestar a estas preguntas. Si tiene alguna sugerencia, no dude en incluirla. Por favor, envíenos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo (HOBBY PRESS; Encuesta CD-ROM MAGAZINE; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas; Madrid). Muchas gracias por su amable colaboración.

SU EQUIPO INFORMÁTICO

1. ¿Tiene usted lector de CD-ROM?
O Sí
O No

2. ¿Qué tipo de lector tiene?
O Simple
O Doble Velocidad
O Triple Velocidad
O Cuádruple velocidad

3. ¿Dónde tiene el CD-ROM instalado?
O En su casa
O En el trabajo
O En ambos sitios

4. ¿Con qué ordenador utiliza su CD-ROM?

O Con un PC:
O 286
O 386
O 486
O Pentium
O Otro ____

O Con un Mac:
O Performa
O Power Mac
O Otro Mac ____

5. ¿Cuántos programas en CD-ROM comerciales posee?
____

6. ¿Qué accesorios posee su equipo informático?

O Impresora Láser
O Impresora Matricial
O Impresora de Inyección
O Escáner de Mano
O Escáner de Sobremesa
O Tarjeta de Vídeo
O Tarjeta de Sonido
O Módem
O Otro: ____

7. ¿Piensa mejorar su equipo en los próximos meses? ¿Con qué?
O Lector de CD-ROM
O Impresora Láser
O Impresora Matricial
O Impresora de Inyección
O Escáner de Mano
O Escáner de Sobremesa
O Tarjeta de Vídeo
O Tarjeta de Sonido
O Módem
O Nuevo ordenador
O Nuevo Monitor
O Nuevo Disco Duro
O Más Memoria RAM
O Disco Removible
O No tengo ninguna intención de compra
O Otro: ____

8. ¿Qué tipos de programas en CD-ROM le interesan?
(Marque con una X sólo aquellos que le interesan)

O Enciclopedias e Información General
O Juegos
O Educativos
O Idiomas
O Utilidades
O Aplicaciones de Diseño Gráfico
O Aplicaciones de Sonido
O Aplicaciones de Vídeo
O Otros: ____

9. ¿Para qué utiliza fundamentalmente su ordenador?

O Diseño Gráfico
O Autoedición
O Procesador de Texto
O Hoja de Cáculo
O Presentaciones
O Vídeo Digital
O Música
O Programación
O Consulta de datos
O Aprendizaje de idiomas
O Videojuegos
O Otro: ____

10. ¿Cuántos programas de CD-ROM compra de media al mes?
____

11. ¿Con qué presupuesto mensual?
____ Ptas/mes

LA REVISTA

12. ¿Cómo descubrió «CD-ROM MAGAZINE» ?

O En el quiosco
O La vi anunciada
O Por un amigo
O Otro: ____

13. Si la vio anunciada ¿Recuerda en qué revista o periódico? ____
____

14. ¿Cuántas personas leen la revista que usted compra, contando con usted? ____

15. ¿Cuántos ejemplares tiene, contando éste? ____

16. ¿Qué mejoraría de la revista?
____
____
____
____
____
____

17. ¿Qué otras revistas de informática se compra regularmente, al menos 6 veces al año?
____
____

18. ¿Y cuáles se compra esporádicamente? ____
____
____
____

DATOS PERSONALES

19. Edad: ____

20. Sexo: ____

21. ¿Cuál es su principal ocupación?
O Trabajo
O Estudio
O En paro

22. ¿Cuáles son sus principales aficiones en sus ratos de ocio, a parte de la informática?
O Ver TV
O Ir al cine
O Ir al teatro
O Leer
O Oir música
O Hacer deporte
O Otras: ____

BUZÓN DE SUGERENCIAS:

____
____
____
____
____

Muchas gracias por colaborar con nosotros. Si quiere entrar en el sorteo de 10 colecciones de CD-ROM de DINAMIC MULTIMEDIA, rellene aquí su nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarle su regalo si resulta premiado.

Nombre:
Apellidos:
Calle:
Localidad:
Población:
C. postal:
Teléfono:

Deja volar tu imaginación

Ya a la venta en tu kiosco por sólo 395 ptas.

Ahora, el futuro está a tu alcance.



No tengas límites.
Si alguna vez quisiste alcanzar el cielo, Micromanía convierte tu sueño en realidad. FLIGHT UNLIMITED. El más revolucionario simulador de todos los tiempos, en rigurosa exclusiva.

No pongas barreras.
NUEVAS TÉCNICAS PARA LOS NUEVOS JUEGOS. Un suplemento especial con la información más rigurosa sobre las últimas técnicas para el desarrollo del software del mañana.

Conoce a los más grandes.
GEORGE LUCAS. Un imperio nacido de la nada, que domina el panorama audiovisual mundial.

Adelántate al futuro.
TEKKEN, DAYTONA USA, MORTAL KOMBAT 3. Las nuevas máquinas se han puesto en pie de guerra con los videojuegos más explosivos.

Descubre lo desconocido.
MUNDO DISCO. Todos los secretos de Ankh Morpork al descubierto.

Libera tu instinto animal.
ATARI JAGUAR. Los 64 bits dan un zarpazo al mercado español.

Sin límites, sin barreras.
Tecnología de vanguardia.
Juegos del futuro.
Los secretos de las nuevas máquinas.
La solución a todos tus problemas.
Reportajes explosivos.



La revista para los adictos a los videojuegos.





Análisis

LAS PUNTUACIONES

Todos los comentarios de CD-ROM MAGAZINE están clasificados sobre cinco puntos:

●●●●● = excelente
●●●● = bueno
●●● = normal
●● = deficiente
● = muy pobre
N/C = no clasificable

Muchos de los títulos comentados en nuestra sección de análisis aparecen en EL CD-ROM. Busque este icono en la parte superior de los análisis para saber qué hay dentro del disco.



En EL CD-ROM

DESTACADOS DEL MES

Divulgación

56 Vietnam



Este documento de la compañía Medio es un ejemplo perfecto de cómo debe ser tratado un tema, y de la objetividad de su información.

Entretenimiento

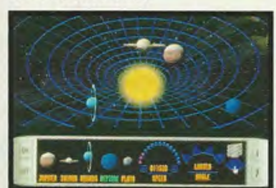
73 X-Wing

Aunque reproducir la magia y la espectacularidad de* La Guerra de las Galaxias *en un monitor de PC sea un tanto difícil, LucasArts lo ha conseguido.



Educativos

95 Astronomica



Sin duda uno de los programas educativos más sorprendentes de este mes.

Aplicaciones

105 Nickelodeon Director's Lab

Permita a sus inteligentes hijos introducirse en este programa de autoedición.



LOS CRÍTICOS

Stephen Anzovin, colaborador que vive en Amherst, Massachusetts, es el autor de tres libros multimedia para Macintosh (Compute Books). Su trabajo más reciente es *The Green PC* (McGraw-Hill)

Charles Brannon, colaborador que vive en Greensboro, North Carolina, es programador, supervisor de redes, escritor y gurú tecnológico. Es el coautor del próximo *The Windows 95 Book* (Ventura Press).

Doug Brumley, ayudante de redacción de Game Players, una publicación de la misma editorial de *CD-ROM TODAY USA*. Anteriormente fue periodista deportivo.

Matthew Firme, editor de *PC Gamer*, una publicación hermana de *CD-ROM TODAY USA*.

Anne Gregor, redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM TODAY USA*, vive en Los Angeles. Es una observadora crítica y activa de la industria multimedia.

Lisa M. Howie, ayudante de redacción de *CD-ROM TODAY USA*. Lisa entró a formar parte de nuestro equipo en 1994, tras graduarse en Periodismo por la Universidad de Missouri.

Steven Kent, un escritor de software de entretenimiento cuya columna CyberShop, distribuida por Los Angeles Times, aparece en 127 periódicos.

J. Blake Lambert, lleva diez años escribiendo sobre hardware y software para muchas publicaciones informáticas. Es escritor "free-lance" y músico profesional que vive en Greensboro, North Carolina.

Gary Meredith, es el editor del disco incluido en *CD-ROM TODAY USA*. Gary lleva más de cinco años escribiendo sobre juegos de ordenador.

T. Liam McDonald, colaborador que vive en Somerset, New Jersey, es el autor de dos libros, *The 7th Guest/11th Hour* y *Tom McDonald's Games Extravaganza* (Sybex Books).

Leslie Mizell, es la escritora más veterana de GP Publications. Ha trabajado como editora de varias revistas GP, incluyendo *Game Players* y *PC Entertainment*.

Joe Novicki, es el editor del disco de *PC Gamer*, una revista de la misma editorial de *CD-ROM TODAY USA*

James Piper, es el ayudante de edición del disco del *CD-ROM TODAY USA*.

Stephen Poole, es el director de *On-Line Services* para GP Publications. Steve ha trabajado como editor de *PC Entertainment* y de *PC Gamer*.

Phill Powell, es subdirector de *CD-ROM TODAY USA* y escribe, edita y compila la sección Noticias de cada número.

Dean Renninger, trabaja como "free-lance" para *CD-ROM TODAY USA*. Es el diseñador y editor de *Greensboro News & Record*.

Jeffrey Robinson, es "free-lance" que vive en Syracuse, New York. Se doctoró en Químicas y lleva un negocio de asesoría ambiental.

Peter Scisco, es colaborador de *CD-ROM TODAY USA* que vive en Winston-Salem, North Carolina. Pete es uno de los primeros editores de *Kids & Computers* y de *Compute Magazine*.

William R. Trotter, es el escritor más veterano de *PC Gamer*, una publicación hermana de *CD-ROM TODAY USA.* Escritor prolífico, es autor de seis libros, cuatro de los mismos de historia militar.

Anne L. Tucker, es la ayudante de redacción de *CD-ROM TODAY USA*. Se unió a nuestro equipo en 1994 tras trabajar con EPIC, una empresa de publicación de productos CD-ROM.

Todd Vaughn, es ayudante de redacción de *PC Gamer*.

David Wade, es redactor de *The Net*.

Kathy Yakal, editora y colaboradora que vive en Los Osos, California. Lleva escribiendo sobre aplicaciones de software desde 1983.

Una Visita Virtual

La obra de Velázquez

Windows/Mac • **Dinamic Multimedia**

La pasada exposición universal sobre Velázquez, organizada por el Museo del Prado, fue una auténtica maravilla que ha marcado un hito histórico de tal magnitud que algunos aseguran que ha sido la más importante retrospectiva de la historia sobre un pintor. Sólo tuvo un inconveniente: la masiva asistencia de público desbordó las más optimistas expectativas y quien más quien menos tuvo que esperar largas horas e incluso días y semanas para poder visitar la exposición. Pese a los agobios, todo el mundo que estuvo allí coincide en que mereció la pena el esfuerzo.

Y ahora, Dinamic Multimedia nos ha vuelto a hacer sufrir varios meses de espera, desde que anunciaran la puesta en marcha de su proyecto más ambicioso, para poder disfrutar de una nueva exposición sobre Velázquez. Y de nuevo ha valido la pena esperar tanto. Pero esta exposición no tiene lugar en un museo ni en una galería de arte. No hay que pagar entrada ni esperar largas colas. Y podemos visitarla tantas veces como queramos. Porque acontece dentro de sus ordenadores, ya sean PCs o Macs, y aprovecha todas las posibilidades que brindan estos sistemas multimedia para ofrecernos una exposición tan magna como antológica del más grande genio del barroco español. De nuevo podrán visitar el Museo del Prado, aunque en esta ocasión sea a través de la realidad virtual. También podrán volver a admirar todas sus obras, acompañadas además de una completa guía de análisis que incluye la posibilidad de ampliar cualquier porción del lienzo sin perder definición, un estudio detallado del estilo, técnica pictórica y perspectiva explicado sobre el mismísimo cuadro, y cientos de datos más que no pudieron conocer en su visita al Museo del Prado. Estas últimas líneas son sólo un pequeño adelanto de lo que Dinamic Multimedia ofrece en su novedosa y revolucionaria exposición. Pasen y vean todo lo que este museo interactivo puede ofrecerles.

Lo primero que nos llama poderosamente la atención al –cambiemos el transpasar la entrada por arrancar el programa– acceder a la exposición es la magnitud de la misma, pese a lo cual no hay que realizar ningún esfuerzo ni sufrir agobios para moverse por ella, basta con sentarse en una confortable butaca, mirar al monitor de su ordenador y mover el ratón sobre su mejor amiga, la alfombrilla. La primera pantalla que vemos, llamémosle vestíbulo de entrada, nos ofrece un menú, a modo de directorio, desde el que se puede entrar en cualquiera de las cinco grandes opciones disponibles, pensemos que son salas. Dentro de cada una de ellas existen posibilidades de menor tamaño, definámoslas como estancias, desde las cuales es posible regresar directamente al vestíbulo para visitar otra zona. Las escaleras, pasillos y ascensores han sido sustituidos por menús e iconos de una impecable y cuidada realización

Este retrato de Felipe IV fue uno de los cuadros que Velázquez no firmó y que tampoco fechó.



Distintos índices nos permitirán distintos accesos a la misma información.



La vida del pintor está salteada de hechos culturales y sociales que afectarán a su obra.



La historia del edificio que alberga el Museo del Prado ha sido muy compleja.

que, junto con la riqueza pictórica de los fondos utilizados, consiguen reproducir el ambiente de lujo y suntuosidad que dan la piedra y el mármol de cualquier museo. Permítannos ahora servirles de guía a través de esta enorme, como dentro de poco van a poder comprobar, exposición.

Empezamos por la sala número uno, denominada "El Museo del Prado", en la que podemos realizar una visita virtual por el exterior de este impresionante recinto artístico de estilo neoclasicista, comenzando por un espectacular plano-secuencia en picado desde las alturas hasta la entrada. Una vez allí es posible ver con todo lujo de detalles y un asombroso realismo, gracias a la utilización de la revolucionaria técnica de renderización Dinamic Video Interactive, desde la estatua de Velázquez al Jardín Botánico, o darse cuenta de que las columnas de la fachada principal son de orden jónico. En la segunda estancia de esta sección encontramos un completo libro en forma de texto sobre la historia del museo diseñado por Juan de Villanueva durante el reinado de Carlos III. Y aquí es donde encontramos una de las mayores atracciones de esta galería interactiva, pues dentro del mismo texto encontramos destacadas ciertas palabras sobre las que al pulsar obtenemos una nueva ventana con una explicación que, además de texto, puede llevar imágenes, locución, e incluso vídeos. Son los llamados hipertextos. De esta forma no nos encontramos con el problema que los poco entendidos en el arte pictórico solemos padecer cuando leemos un libro o cuando seguimos la explicación de un guía, que dan por supuestos ciertos conocimientos. Así, si nos hablan de la composición yuxtapuesta, de la escuela barroca y la impresionista o aluden a términos como corporeidad e ingravidez, sólo por poner algunos ejemplos, no nos quedaremos con la boca abierta sino que podemos obtener una clara, sencilla y concisa explicación pensada para los más incultos en este arte. Del mismo modo, cuando aparece un nombre propio ya sea de un autor, una obra o un edificio disponemos de la correspondiente ficha con texto y fotografía. Existen más de 1.000 hipertextos de este tipo, lo que puede darles una idea de la cantidad de cosas nuevas que pueden aprender en esta programa, y de una manera infinitamente más sencilla y práctica que en cualquier libro. La tercera y última estancia de esta primera sala dedicada al Museo del Prado es un completo y claro mapa del mismo, con todas las grandes salas coloreadas según la corriente pictórica a la que pertenezcan las obras en ellas expuestas sobre las que además se ofrece una práctica información.



El autor del catálogo de la última gran exposición de Velázquez fue Julián Gállego.



La familia real fue tema obligado del pintor...



Este cuadro figura en un museo extranjero.



El gran Caravaggio compartió época con el pintor español.



La imponente imagen externa del edificio descubre parte de su rico contenido.

Pasemos ya a la segunda gran sala de esta exposición, dedicada a "Velázquez y su época" en la que podemos consultar una extensa biografía en la que se aúnan los datos tanto personales como históricos que rodearon la intensa vida del pintor barroco. Además de más fichas de hipertexto con datos aclaratorios adicionales, el texto posee un scroll en la pantalla y las fotos ilustrativas irán cambiando para ajustarse a lo referido por el texto en todo momento. La otra estancia de esta segunda sala corresponde al estilo y técnica pictóricas, un profundo y vital acercamiento a la evolución en el arte de Velázquez. En muchos hipertextos de esta sección encontramos vídeos con entrevistas a las personas más entendidas en el estudio del pintor, que sirven para mostrar estos aspectos teóricos de una forma tan clara que estos son perfectamente inteligibles para los profanos en la materia.

Continuando con esta, hasta ahora impresionante, visita llegamos al tercer piso de esta moderna exposición interactiva, que se titula "Velázquez en el Prado" y consta de tres estancias a cada cual más espectacular. La primera, utilizando la misma técnica render de la visita exterior, nos permite introducirnos en las salas en cuyas paredes cuelgan los cincuenta lienzos del mejor pintor de corte de todos los tiempos. La visita

virtual es prácticamente idéntica a moverse por las salas del museo. Ante nuestros ojos desfilan las mismas paredes, suelos, arcos y bóvedas del museo y pueden moverse a su antojo o dejar que sea un guía el que establezca el recorrido y vaya explicando con voz alta y clara todos los cuadros. Por supuesto, con acercarse a un lienzo y pulsar sobre él para obtener una imagen amplificada del mismo sin perder el más mínimo detalle para poder apreciar ese "aire ambiente" que Velázquez era capaz de capturar y pintar en cuadros como "Las Hilanderas", o los contrastes de luz y sombras que le permitieron conquistar el efecto de profundidad en "Las Meninas". Pero aún más espectaculares son las fichas de los cuadros ofrecidas tanto en la visita virtual como en las dos restantes estancias de esta sala, las de selección cronológica, alfabética o temática de obras y la de la selección gráfica de obras. Todos los óleos del autor expuestos en el museo del Prado están profusamente explicados con tanta claridad como sencillez sin por ello restarle profundidad, a través de fichas con diversas secciones explicadas a través de texto y audio: tema, personajes que aparecen en la pintura, contexto histórico de la época en que se pintó, fuentes e inspiración de la obra, la historia del cuadro, una ficha de estudio semejante a la estudiada en el Bachillerato y dos más absolutamente alucinantes, la muestra con sobre-impresiones en el mismo cuadro de las líneas de composición, las luces, colores y demás aspectos acerca de la técnica y composición y la posibilidad de detallar cualquier porción del cuadro sin perder definición para acercarse a todos esos pequeños detalles que revelan



La visita virtual es un de los aspectos más importantes de este CD.

la maestría del pincel de Velázquez. De esta manera podemos ver y admirar sus cuadros al "microscopio" acercándonos a ellos de una forma imposible en la visita al Museo por las distancias de seguridad, para así poder examinar, por ejemplo, las texturas empleadas en los fondos del campo de batalla en "La rendición de Breda". Esta es una de las partes más espectaculares y con la que más disfrutaran tanto los maestros como los aprendices en el difícil arte de la pintura.

Las cuarta sala de esta exposición multimedia es como la ventanilla de información de cualquier museo ya que se



Los retratos en orden cronológico muestran...



... la extensa obra del sevillano.

trata de un índice general desde el que es posible acceder de una forma rápida a todo lo que se puede ver en el programa. Es una opción muy práctica y a la que recurrirán a menudo, dada la ingente cantidad de términos que contiene este CD. Después de seleccionar uno de los criterios, aparecerá la relación de palabras por orden alfabético para poder entrar en fichas de autores, términos, corrientes pictóricas, obras de Velázquez no pertenecientes al Museo del Prado, etc.

La quinta y última sala, el juego Velazquiz propone todo un reto al usuario que ya se haya dado varias vueltas por el



Vista de pájaro del museo español.

programa, ya que consiste en un cuestionario sobre los más diversos aspectos relacionados con Velázquez. Pueden competir hasta cuatro jugadores para ver quién es el primero en llegar a diez respuestas acertadas.

Pues bien, la visita ha terminado y ya han podido ver todo lo que muestra esta revolucionaria exposición. Y sólo admite una definición: la más completa y amena obra de consulta sobre Velázquez. Una exposición de su obra y de muchos conceptos del arte que, a diferencia de los libros, las clases y visitas al museo, permite la intervención directa del usuario. Hablar de los 5Mb que ocupan los textos (todos ellos pueden ser sacados por la impresora, lo que nos costaría unos 600 folios), de las cerca de 650 imágenes de cuadros con la mejor calidad de digitalización que hemos podido contemplar hasta la fecha, de las dos horas de audio, de la música que acompaña la visita y que incluye piezas de la época, de las entrevistas en vídeo, de la facilidad de manejo, etc, es hablar de una obra maestra en la que los baremos de cantidad y calidad alcanzan cotas elevadas. Un programa que va a ser un gran éxito en nuestro país y puede serlo, tras la obvia traducción a otras lenguas, en todo el mundo. Una obra que, como todos los cuadros del maestro, no se contempla, sino que se admira.

– Anselmo Trejo



Prensa Rosa

People: Twenty Years of Pop Culture

Mac/Windows • **Voyager**

En el presente CD-ROM encontrará todos los chismes de los famosos desde 1974, fecha en que apareció la revista *People*. Los "cotilleos" se dividen en diferentes secciones. La sección Portadas y Artículos de Portada, incluye todas las portadas y artículos de portada, en total 1.038, desde el primer volumen

Stallone y Brooke fueron los famosos mejor vestidos del año 1982.



¿Recuerda cuando Charles y Lady Di eran felices? Nosotros no, pero People lo recuerda. Cada movimiento de la pareja real es documentado en la sección Di-o-Rama.

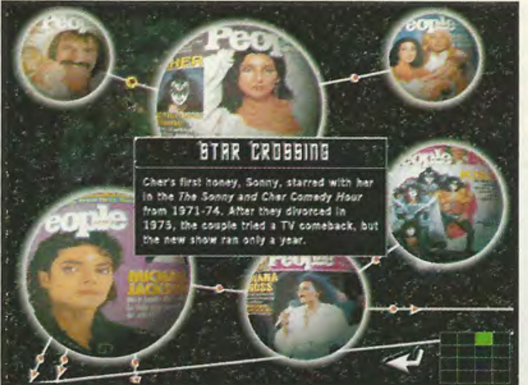
de *People* hasta la edición especial del veinte aniversario, en marzo de 1994. Las fotografías de portada son las únicas fotografías que acompañan a las historias. Pero aún sin las fotos, los artículos atrapan a las celebridades en sus mejores momentos. Están emocionados, seguros, se muestran humildes, nerviosos...

El Mapa de Estrellas detalla las conexiones y relaciones entre las estrellas, y la función de Búsqueda localiza los artículos de portada usando determinados parámetros, a partir de interminables listas de palabras clave como: "divorcio", "machos" y "realeza".

Exclamará cuando vea los vestidos de los famosos en la sección de mejores y peores vestidos. Que sepan los seguidores de Cher y Goldie Hawn que aparecen varias veces en la lista de peor vestidas... Si le gusta la realeza está de suerte, la Princesa Diana es el personaje favorito de las portadas de People. La sección Di-o-Rama, incluye 32 portadas y 32 artículos de portada, 6 vídeos. En la sección de "Leyendas" aparecen tributos breves pero muy emotivos de 17 personalidades ya fallecidas.

Tras deglutir todo el cotilleo posible, pase a la sección "Metamorfosis" para disfrutar de un poco de magia multimedia. Verá una metamorfosis de Michael Jackson, que podría verificar esos rumores sobre su operación de nariz y decoloración de la piel; también hay una metamorfosis de la amiga de Michael, Elizabeth Taylor, que muestra que su cara, pelo y cuerpo pueden cambiar, pero que esos ojos violetas se mantienen siempre igual de bellos. Las metamorfosis de las mujeres de los presidentes de los Estados Unidos revelan algo sobre el aspecto convencional de la Casa Blanca, un pelo controlado, corto y poco rizado es el estilo de cabello elegido.

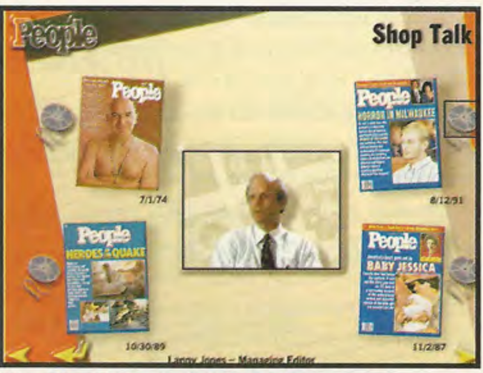
La sección llamada "Conversaciones" quizá sea la más interesante. Muestra cómo reúne *People* las historias de portada, e incluye entrevistas con los editores y fotógrafos que trabajaron con las estrellas. A veces, esos pequeños detalles dicen más de lo que las celebridades querrían que se supiera de ellas; un buen ejemplo, Dustin Hoffman se bajó los pantalones en una sesión fotográfica, pero después cambió de opinión y se negó a utilizar la toma. People y Hoffman llegaron a un acuerdo, la fotografía aparecería dentro de la revista, pero no en la portada.



Sonny y Cher, todo el mundo los recuerda. ¿Pero y Cher y Diana Ross? El Mapa de las Estrella se lo explica.

Son este tipo de detalles los que la mayoría de nosotros deseamos conocer, y *People* siempre ha estado ahí para contárnoslos. People: Twenty Years of Pop Culture es un título divertido que cualquier adicto a las revistas del corazón deseará tener.

– Lisa M. Howie



Un editor de People habla de cómo consiguieron que Telly Savalas se quitará la camisa para su portada.



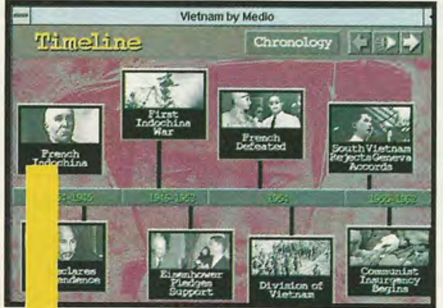
Recuerdos de una Guerra

Vietnam

Windows • **Medio**

Vietnam: A Visual Investigation, no tiene intereses personales y no juzga, simplemente documenta, clara e imparcialmente, las diversas facetas de una guerra que marcó el alma de América y que destruyó para siempre su inocencia.

El CD-ROM se divide en seis bloques básicos de información: El Resumen; Cronología; Experiencias y Opiniones; Gentes, Lugares y Eventos; la Biblioteca; y el Muro. Dentro de cada categoría hay numerosas ramificaciones que el usuario puede explorar, y dentro de cada una de ellas hay palabras claves iluminadas a través de las cuales podrá pasar a otras referencias con sólo pulsar el ratón. En todo hay varios niveles, y el proceso de profundizar y retroceder en el tiempo es tan intuitivo como automático.





La sección Cronología se divide en bloques de información, cada uno de ellos con varios niveles. La época colonial francesa se funde con las fotografías de supervivientes de Dien-Bien-Phu caminando hacia su campo de prisioneros en 1954.

En pocas palabras, el programa invita a la exploración y de hecho la premia, cualquiera que sea el punto de inicio o el camino elegido por el usuario. Dada la complejidad del tema (la participación militar americana duró 16 años y la política más de 20 años), uno debería estar razonablemente contento con un tratamiento CD-ROM que siguiera simplemente un esquema cronológico y que se extendiera, sólo un poco, para detallar los momentos más importantes.

Medio da un tratamiento cronológico (la sección "Cronología" es de lo más detallada y profunda posible), pero además *Vietnam* se amplia para cubrir sucesos tan importantes como la Ofensiva de Ted, las elecciones presidenciales de 1968 y la construcción del Muro. Sin embargo, lo que hace a este programa tan especial son las ricas texturas visuales y sonoras que Medio ha introducido en él, así como la siempre poderosa selección de imágenes que ilustran la tristeza, la futilidad y el heroísmo, como rayos de luz.





Las voces, los rostros y las historias de sus participantes componen su base histórica y la parte más emotiva del documental. Se incluyen veteranos de ambos bandos. Este dibujo fue realizado por un veterano del Viet Cong.

Empezando con la primera película (el presidente Eisenhower explicando en 1953 por qué los Estados Unidos deberían ayudar a los franceses contra Ho-Chi-Minh); las entrevistas y vídeos han sido cuidadosamente seleccionados y admirablemente procesados a nivel técnico. Un helicóptero de asalto en las altas cordilleras centrales, una patrulla de infantería que cae en una emboscada, una enfermera hablando sobre sus primeras experiencias en un hospital de campaña, un piloto de la marina contando lo que sintió cuando fue derribado sobre Vietnam del Norte, Lyndon Johnson despidiéndose de la campaña presidencial del 68, o un informe sobre las artes de combate del Viet Cong, éstas son las imágenes, los rostros y las voces de toda una época. Aquellos que vivieron el tiempo de Vietnam, escucharán y verán este programa y podrán decir: "sí, era así, lo han hecho bien", lo que quiere decir que *Vietnam: A Visual Investigation* es una valiosa fuente educativa para aquellos que eran demasiado jóvenes como para entender lo que estaba pasando. En resumen, este es uno de los mejores CD-ROM de divulgación que haya visto jamás.





También son revisadas las operaciones militares y la tecnología armamentista. Pulse para abrir una imagen de pantalla completa de las armas en acción. El CD-ROM incluye también un "Diccionario de Vietnam" muy completo.

– William R. Trotter

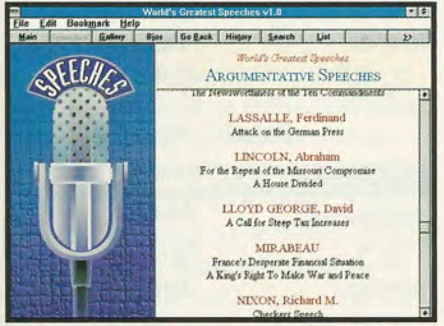


Discursos y Arengas

World's Greatest Speeches

Windows • **Softbit**

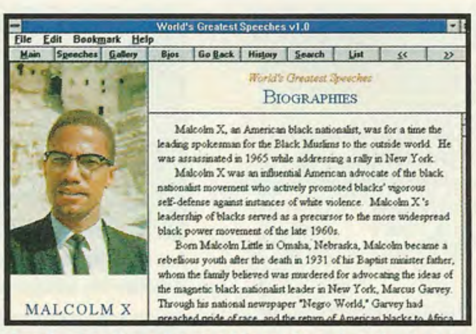
A lo largo de los tiempos, los discursos han inspirado, informado y educado a la gente. *World´s Greatest Speeches* incluye más de 400 discursos tal y como fueron escritos. Encontrará lo que espera, el discurso "I have a dream" de Martin Luther King Jr., el discurso inaugural de JFK, y el discurso Dirigido en Gettysburg por Abraham Lincoln. Pero también se encontrará con algunas sorpresas como el discurso de Demóstenes del año 341 a.c. sobre las ambiciones de Filipo de Macedonia. El único fallo de esta lista es su exceso de discursos contemporáneos.



En este CD-ROM hay más de 400 discursos, divididos en 12 categorías.

El CD incluye también buenas y breves biografías sobre más de 100 oradores. Junto con la exhaustiva lista de discursos, las biografías hacen de este disco un buen compañero de estudio para profesores, estudiantes y usuarios caseros.

Sin embargo, la mayoría de los usuarios se sentirán defraudados por la forma en que deben asistir a los discursos. Aunque los discursos fueron escritos para ser escuchados, Softbit obliga a los usuarios a leerlos. Seguramente no habría sido muy difícil ofrecer más discursos narrados porque sólo ha sido utilizado la mitad del espacio del disco.



Puede acceder a breves biografías de más de 100 oradores.

Softbit ofrece al usuario cantidad de información, pero si hubiera utilizado mejor los elementos multimedia, *World´s Greatest Speeches* sería tan grande como los discursos que en él aparecen.

– Dean H. Renninger



Peces de Colores

Fish Collection & Coral Collection

DOS/Windows/Mac •

Quantum Leap Technologies

Podría pasarse toda su vida vestido de submarinista y no ver nunca lo que ha visto el naturalista Graeme Teague en estos CD-ROM fotográficos. Desde los tiburones a los salmonetes, Teague captura las mejores especies submarinas.

Obviamente, Teague cuenta con grandes habilidades fotográficas y de buceo. Las dos colecciones contienen más de 150 suntuosas fotografías. Su talento artístico le permite mostrar a los peces más vulgares, como un atún, sobre un escenario increíblemente brillante.

Las mejores fotografías de Teague muestran la exótica vida de los océanos. Estas incluyen las fotos del coral a grandes profundidades y de peces raros.



Las fotografías de* Fish Collection *aprovechan al máximo los dibujos y colores de los arrecifes.

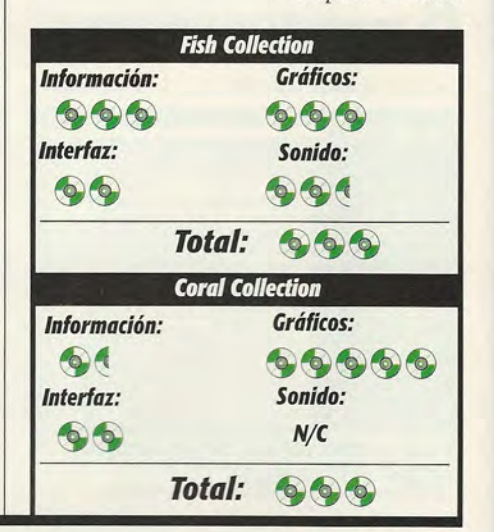


Estas anémonas de* Coral Collection *muestran lo desconocido que son estos seres tan básicos.

A pesar de la sublime calidad de la fotografía de Teague, encuentro a ambas, *Fish Collection* y *Coral Collection*, poco atractivas. Este software carece por completo de las cualidades vitales que hacen que el buceo sea algo emocionante. Estas diapositivas no tienen más vida que la de un pez en un bote de formol...

Acceder a la cantidad de tesoros fotográficos de Teague requiere una unidad CD-ROM multisesión capaz de leer el formato de fotografía CD. También puede acceder a las fotografías con programas de gráficos o de captura en pantalla.

– Stephen L. Kent



Funcionamiento Básico

The Development of Technology

Windows/Mac •

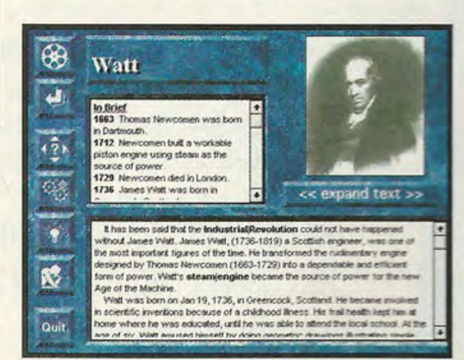
Knowledge Systems Publishers

Las máquinas de hoy en día se han convertido en algo tan complejo que muy a menudo no sólo es difícil sino casi imposible seguir el hilo de su desarrollo hasta sus antepasados básicos comunes. Aparte de eso, la humanidad que yace detrás de las máquinas se ha perdido también en gran medida.

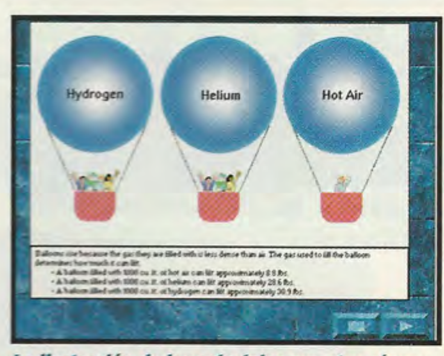
The Development of Technology, Volume 1 intenta seguir esos hilos para desvelar sus diversos caminos, y para reconstruirlos posteriormente en el contexto de la tecnología moderna. Para conseguir esto utiliza básicamente el hipertexto, ayudado e incitado por gráficos y vídeos. El índice de referencias del hipertexto hace que sea fácil saltar desde los principios básicos, a las mentes creativas que los desarrollaron, a sus máquinas. Para facilitar más las cosas el interfaz es limpio, sencillo y rápido.

Hay una comparación obvia entre *The Development of Technology* y el popular título de DK Multimedia, *The Way Things Work*. Si tuviéramos en cuenta sólo su valor de entretenimiento y su presentación, *The Way Things Work* ganaría fácilmente aunque vaya dirigido a usuarios más jóvenes y no se remonte tanto a los orígenes e historia de la tecnología. Esa profundidad de información es la fuerza de este primer y fascinante volumen de una serie.

– Gary Meredith



Las personas que están detrás de los descubrimientos suelen ser hasta más fascinantes que sus inventos.



La ilustración de los principios muestra cómo se desarrollan las ideas básicas.



La Emoción de Volar

Aviation Adventure & Daring to Fly: From Icarus to the Red Baron

Windows • **Knowledge Adventure/Arnowitz Studios**

Estos dos CD-ROM se parecen en una cosa: los dos contienen los clásicos vídeos de estrafalarias aeronaves que nunca tienen éxito. Pero en general, las diferencias son más importantes que sus parecidos.

Aviation Adventure está hecho ambiciosamente para una audiencia que va de la edad infantil a la edad adulta, y algunos de sus elementos son de hecho muy apropiados para los usuarios más jóvenes; las aeronaves de Rube Goldberg son divertidas, independientemente de la edad, y tanto los más jóvenes como los adultos disfrutarán merodeando por la Biblioteca de Referencia de la Aviación y por la Enciclopedia de los Aviones. Por otro lado, el Laboratorio de Aviación y la Fábrica de Aviones de Papel estarán al alcance de los más jóvenes.

Creo que el Juego del Planeador, aunque decididamente modesto, es divertido y educativo. También hay un simulador de vuelo del F4U Corsair, pero tendrá que salir de Windows y entrar en DOS para utilizarlo. Y mientras está ahí también puede disfrutar de otro programa decente, el Air Combat de Chuck Yeager; este simulador del Corsair parece que tiene más de 10 años de edad.

Aviation Adventure es un CD-ROM muy variado, aunque una tercera parte del mismo está lleno de cosas inútiles. Si las partes buenas se merecen el precio impuesto es algo que los consumidores deberán decidir por sí solos. Probar antes de comprar.

Aunque viene en un modesto paquete, el CD-ROM Daring to Fly de Arnowitz Studios es con mucho el mejor programa y el más entretenido. Este se centra en el viejo sueño de volar y en la heroica época de la aviación, desde los primeros globos aerostáticos hasta aproximadamente el final de la I Guerra Mundial.

La rica selección de imágenes históricas está bien completada con gráficos y dibujos originales. Como en el caso de *Aviation Adventure, Daring to Fly* se divide en grandes bloques de información, parecidos a los de un museo bien organizado, aunque *Daring to Fly* no tiene ningún departamento "débiles" de contenido. Un resumen narrado explica claramente el programa, y un super analizador, llamado Explore Space, muestra iconos en una línea de tiempo que avanza y retrocede; pulse sobre cualquier imagen que llame su atención y el CD-ROM parará para una exploración más detallada del tema de la imagen.

Cada tema-imagen tiene un botón de "enlaces" en el borde de su recuadro. Pulse sobre esa zona y aparecerán todos los temas relacionados que pueden ser analizados más profundamente. Además, el CD-ROM incluye un Rincón de los Niños, bien diseñado, donde los usuarios más jóvenes podrán aprender la teoría básica del vuelo y probar algunos experimentos sencillos.

Me gustó mucho este programa, es profundo, muy detallado y ameno. Un éxito del fondo sobre la forma.

– William Trotter

Aviation Adventure

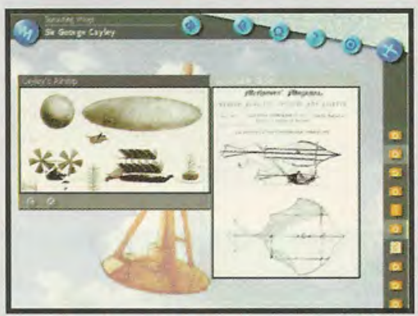


La Enciclopedia de los Aviones es la mejor parte, y la más útil, de este CD-ROM.

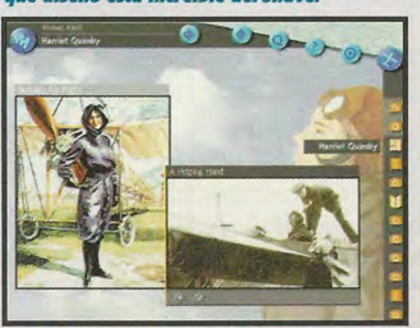


El Juego del Planeador es una forma de aprender las corrientes termales.

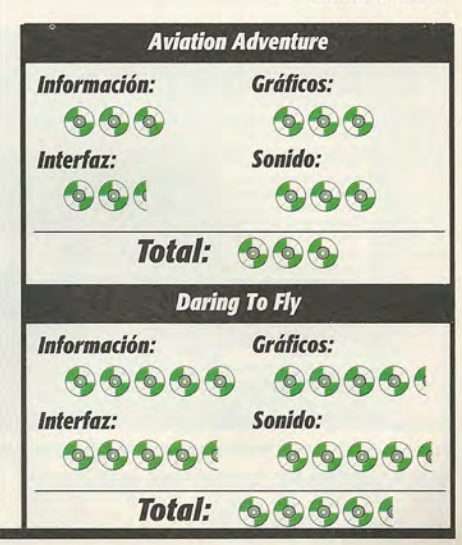
Daring To Fly



Encontrará cantidad de información sobre variopintos pioneros, como Sir George Cayley que diseñó esta increíble aeronave.



Una buena parte de este CD-ROM se dedica a las primeras mujeres aviadoras, como Harriet Quimby.



Consulta Multimedia

Enciclopedia Multimedia Durvan

Windows • **Micronet, S.A.**



La representación gráfica de la hipérbola viene acompañada de su ecuación y de un ejemplo.



Miró, el genio universal modernista muestra sus pinturas y sus esculturas.



Con producto multimedia que es, este CD cuenta con sonido y música tan especial como la de Vivaldi.

¿Qué edad tenía Elvis Presley cuando murió? ¿Cuántas víctimas mortales hubo en el hundimiento del Titanic? ¿Dónde nació Napoleon? Quién no se ha hecho alguna vez preguntas como estas, pero en la mayoría de las ocasiones, bien por la pereza, bien por la falta de tiempo para bucear entre cientos de páginas de pesados volúmenes, han quedado sin respuesta. Ahora, gracias a la Enciclopedia Multimedia Durvan y su fácil manejo nada nos impedirá saber que "el rey" nos abandonó con 42 años, 1.513 dejaron sus vidas en el Atlántico o que fue en la capital de la isla gala de Córcega donde vio la luz el mayor estratega de la historia. Si a esto le añadimos la inclusión de 4.000 ilustraciones, 100 fragmentos de vídeo, 500 fragmentos sonoros, la traducción al inglés, francés, alemán, italiano y portugués de una gran cantidad de palabras, la capacidad de imprimir tanto los textos como las fotografías, y la posibilidad de exportar las definiciones al portapapeles de Windows y utilizarlas en nuestros documentos, nos encontramos ante una herramienta ágil, práctica y muy completa, ideal para estudiantes, profesores y público en general.

Si bien la obra no es comparable a un gran diccionario enciclopédico, sí podemos decir que, en ciertos aspectos, puede ser más completa, ya que nos permite acceder a otra voz con pulsar en cualquiera de las palabras o cadenas de palabras que contenga el texto consultado, destacando además aquellas que están íntimamente relacionadas con el mismo. También nos proporciona la posibilidad de amenizar nuestras consultas con elementos multimedia como son la música, el sonido y el vídeo.

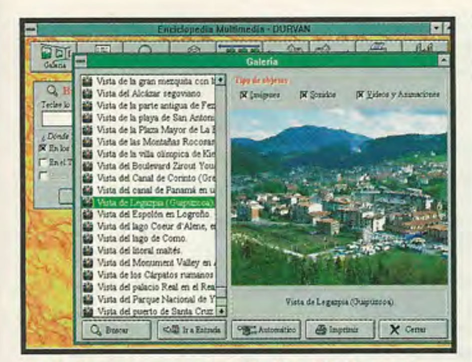
Lo primero con lo que nos encontramos al acceder al programa es el menú principal en un formato parecido al de la barra de herramientas de Windows, la ventana de texto y la opción de búsqueda activada, donde podremos introducir directamente el concepto deseado, ya sea nombre, localidad, tema,



La vida salvaje también está reflejada en este CD-ROM, a través de vídeos y animaciones.

ilustración o expresión para que nos lo busque ya sea en la voz principal o en el texto. Además, dicho concepto, podemos introducirlo en cualquiera de los 6 idiomas de que dispone la enciclopedia.

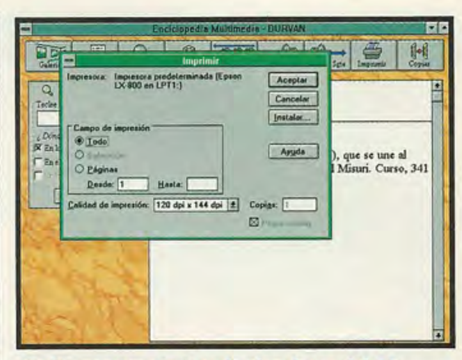
El menú principal, nos permite también acceder a las voces por medio de un índice alfabético, localizando la voz anterior o posterior, volver a la última voz visualizada, saltar al azar, imprimir, copiar al portapapeles de Windows, y la posibilidad de acceder a la "galería". Esta "galería" podemos considerarla como la parte más amena y



En la imagen, una pequeña localidad vasca.



Las definiciones van acompañadas de imágenes.



Podremos imprimir todos los datos del CD.

divertida de la obra, ya que en ella obtendremos una relación de todas las ilustraciones, vídeos y sonidos que tenemos a nuestra disposición pudiendo elegir cuales de ellos queremos o bien si deseamos verlos todos juntos. También nos ofrece la posibilidad de ver todas las imágenes en forma de carrusel con la cadencia que seleccionemos en la sección de preferencias del menú principal.

Entre los temas comprendidos cabe destacar varios apartados como la geografía e historia, que nos ofrece la posibilidad de consultar todos los países del mundo visualizando en un mapa su situación geográfica, su bandera, escuchar su himno nacional, acceder a sus datos demográficos y económicos, además de informarnos de su historia, costumbres y cultura, pudiendo también ver y oír todas las digitalizaciones referentes al país consultado. Otro tema a destacar son las biografías, que si bien no son muy extensas, incluyendo a un gran número de personajes destacados, donde podemos encontrar políticos, científicos, conquistadores, pintores, compositores, etc. de cualquier época. A cerca de los pintores y compositores, señalar que de unos tenemos ilustraciones de alguna de sus obras y de otros que podemos escuchar fragmentos de sus más famosas composiciones. Los amantes de la biología pueden disfrutar con la "voces" de gran número de animales, aunque la descripción de los mismos es bastante escueta. También destacar que tiene incorporada una versión de Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española con más de 70.000 entradas. Por último hacer mención a la especial dedicación al entorno Iberoamericano, tanto geográficamente como con las distintas variaciones de la lengua en cada país.



La Albufera valenciana en vista panorámica.



El parque Yellowstone, hogar de un famoso personaje animado..., en todo su esplendor.

Pasando a hablar de los datos técnicos, hay que hacer una mención especial a la digitalización tanto del sonido como de la música. Se incluyen gran número de ficheros conteniendo los anteriormente citados himnos nacionales de todos los países del mundo, sonido de la gran mayoría de instrumentos musicales, "voces" de distintos animales y fragmentos de famosas composiciones musicales, todo ello con una nitidez y calidad acorde con el resto de la obra. En cuanto a las imágenes de vídeo y fotografías, decir que es lo único que desmerece, aunque no en gran medida, la calidad de la enciclopedia, ya que su nitidez no es la deseada.

El manejo del programa es sumamente sencillo, ya que únicamente precisamos de un ratón para extraer toda la información, siendo su funcionamiento y formato exactamente igual al que tenemos a nuestra disposición en Windows.

Nos encontramos, pues, ante una obra que en gran medida puede sustituir a las aparatosas enciclopedias que adornan nuestras casas. Aunque de momento seguiremos necesitándolas, hoy ya las podemos utilizar como complemento de nuestro ordenador y, con un poco más de esfuerzo y trabajo en equipo como el realizado en esta ocasión por Micronet y Durvan, dentro de poco tiempo tendremos a nuestro alcance una completa información en formato digital.

– Ignacio Fernández



Mudanza Segura

Smart Moves

Windows • **Softkey**

Mudarse siempre es difícil, y en esta época de tantos cambios de profesión sin previo aviso, a menudo debemos recoger los bártulos e irnos de casa casi sin querer. *Smart Moves*, desarrollado por PHH Corp., una empresa de mudanzas, le ofrece una base de datos de más de 300 áreas metropolitanas para que le resulte más fácil mudarse.

Primero, seleccione un destino. Después, pulse un botón de la barra para ver los mapas codificados en color, las listas u otros detalles de cualquiera de las seis categorías: vivienda, educación, población, crimen, impuestos y ubicación. Por ejemplo, si elige el "mapa" y la "puntuación global" de Charleston, North Carolina, aparecerá un mapa codificado con información sobre las comunidades de la zona; el código de color es una escala de mejor a peor. Si elige "lista", podrá desplazarse fácilmente a través de todas las estadísticas de una determinada zona. Además, puede hacer sus propias averiguaciones y clasificar a una comunidad según sus propios criterios. El CD-ROM incluye también varios gráficos tipo tarta, y gráficos para categorías como estructura de la casa, información sobre la mezcla racial y étnica de la zona, empleos, distribución de las edades, distritos escolares, gastos de vivienda, condiciones del mercado, crimen e impuestos. Todos los datos están actualizados y documentados por varias organizaciones, U.S. Census Bureau, FBI y Quality Educational Data entre otras.

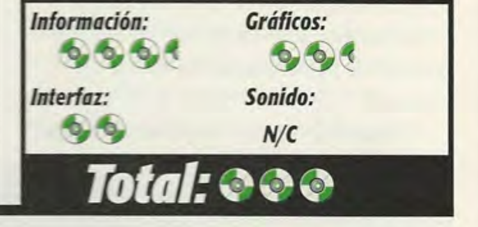


Cree a medida su propio proceso de selección usando para ello esta herramienta de búsqueda.

Aquí aparecen los datos generales de la zona metropolitana de Roanoke, Virginia.

Me gusta *Smart Moves* por sus detallados informes sobre comunidades pequeñas, aunque no siempre hay datos de zonas más remotas. Pero, como muchos otros productos de Softkey, el CD-ROM cuenta con un interfaz típicamente lento y torpe. Aparte de esto, *Smart Moves* tiene su mérito.

– Anne L. Tucker



Mundo Salvaje

Dictionary of the Living World

Mac/Windows • **Sony Imagesoft**

En *The New Dictionary of the Living World* aparecen algunas de las mejores fotografías de animales y plantas que haya visto en un CD-ROM. Las fotografías "brillan" y pueden ser ampliadas para que ocupen toda la pantalla.

Pero una buena presentación es sólo uno de los factores de éxito de un buen producto multimedia. Este diccionario evita su inclusión en la categoría de programas normales, pero carece de componentes claves como hiperenlaces, un glosario, una caja de pistas, diagramas de ayuda y clasificaciones por temas.

La pantalla principal es bonita y el camino está claramente marcado. Los iconos han sido bien elegidos. Con sólo pulsar el ratón aparecerá el texto con sus dibujos correspondientes, las animaciones y los vídeos. Una función de búsqueda Boolean de cuatro palabras facilita considerablemente las búsquedas del usuario, de gran ayuda a la hora de organizar la gran cantidad de textos e ilustraciones.

Las pantallas son elegantes y las fotografías bonitas, pero los diseñadores se olvidaron de otros componentes.

El gran problema de este CD-ROM aparece por primera vez en la sección de taxonomía, donde el narrador describe cómo son clasificados y agrupados los seres vivos. Sus palabras casi rogaban la aparición de gráficos más detallados, de definiciones y más ejemplos.

Que el disco falla en aprovechar al máximo sus capacidades multimedia se demuestran en otras secciones. La enciclopedia y los botones del biólogo abren extensas y desalentadoras listas. Los vulgares mortales pueden hacer que las listas de la enciclopedia aparezcan con nombres comunes. Los especialistas pueden elegir entre nombres en latín y griego.

El último segmento principal de este CD-ROM reproduce "El Origen de las Especies de Darwin". Todos los datos son exportables, incluyendo los muchos sonidos, películas y animaciones. El programa está más indicado para niños de instituto y adultos, porque podrán extraer muchas ideas de su voluminoso texto.

– Anne Gregor



Sexo: Preguntas y Respuestas

Interactive Sex Therapy & Dr. Ruth's Encyclopedia of Sex

Mac/Windows • **Spice Interactive/Creative Multimedia**

Dos nuevos CD-ROMs, con terapeutas profesionales como anfitrionas, ofrecen decididamente diferentes planteamientos y precios –dicho sea de paso–, del tema del sexo. *Interactive Sex Therapy*, presentado por la Dra. Pauline Falstrom y distribuido por Spice Interactive, es lo bastante excitante y suave como para entretener a distintos amantes. Por otro lado, *Dr. Ruth´s Encyclopedia of Sex* de Creative Multimedia, es una obra de referencia muy amplia, presentada con el simpático y realista planteamiento del sexo que ha hecho famosa a la Dra. Ruth.

Dr. Ruth's Encyclopedia of Sex



En el despacho virtual de la Dra. Ruth, casi todo es interactivo, excepto la taza de café...



La Dra. Ruth explica datos sobre el SIDA.

La Dra. Falstrom, autora del libro Sex is Like a Hot Fudge Sundae, quiere que nos dejemos llevar un poco y que nos acerquemos al sexo con una actitud más juguetona, que nos ayude a aumentar nuestra confianza, nos de más intimidad y posibilite una comunicación más abierta. El CD-ROM le llevará a su despacho, con diván de cuero incluido, donde podrá elegir y explorar una docena de escenarios de posibles fantasías. La calidad de los vídeos de Quick Time es bastante buena y cada uno de ellos va acompañado por comentarios de la terapeuta. También hay varios tests que puede hacer. De nuevo, la Dra. Falstrom le hará sugerencias según sus respuestas. Tras responder a un determinado número de estos breves cuestionarios, la buena Dra. hará su análisis final. La interactividad real está limitada a marcar una de las tres reacciones posibles en cada caso.

Si lo prefiere puede pasar directamente a la Sala de Vídeo y ver una de las mini-películas. No hay botones de avance rápido para aquellas mentes lascivas que quieran saltar a los "puntos calientes", aunque si se siente culpable como para no desear ser sorprendido viendo este tipo de material, hay un botón "esconder" que abre una página de base de datos falsa. Todo ha sido clara y limpiamente diseñado, y los consejos de la Dra. Falstrom son apropiados. Aún así sigo sin saber hacia qué audiencia va dirigido, porque en primer lugar aquellos que más se beneficiarían de él no serán lo bastante "abiertos de mente" como para comprarlo...

En el despacho virtual de la Dra. Ruth puede pulsar sobre todo lo que aparece: más de 800 imágenes, ilustraciones y animaciones; un diccionario de palabras clínicas y de palabras en argot; un gráfico interactivo de anatomía humana; un cuestionario informativo; diapositivas; selecciones del programa de radio de la Dra. Ruth; y las respuestas a 200 de las preguntas más formuladas a la terapeuta. La enciclopedia trata más de 250 temas con mucho detalle. Sería difícil imaginar una fuente multimedia más completa sobre la sexualidad humana que este buen producto. No sólo puede ser recomendado para sustituir textos anticuados sino que además algunos adultos aprenderán mucho de él. Aunque el CD-ROM de la Dra. Falstrom puede ofrecer un par de tardes divertidas..., la enciclopedia interactiva de la Dra. Ruth ganará un lugar en su estantería de temas de divulgación.

– David A. Wade

Interactive Therapist



Empiece visitando el despacho de la Dra. Pauline Falstrom.



La Dra. Falstrom recomienda una cena romántica para pasar una noche agradable.

Interactive Sex Therapist

Información: 2,5	**Gráficos:** 3,5
Interfaz: 3	**Sonido:** 3
Total: 3	

Dr. Ruth's Encyclopedia of Sex

Información: 5	**Gráficos:** 5
Interfaz: 5	**Sonido:** 5
Total: 5	

La Historia Nacional

La Máquina del Tiempo

Windows • **Micronet**

La compañía española Micronet, dentro de su amplio catálogo de programas divulgativos de producción propia, ha creado con este nuevo título una interesante enciclopedia interactiva sobre la historia de nuestro país que presenta la información de una manera amena y atractiva.

Los creadores del programa reconocen que su contenido puede resultar impreciso y simple para los profesionales y estudiantes, siendo su única pretensión escoger una serie de hechos relevantes de la historia de España y presentarlos de una manera interactiva. Frente a las enciclopedias tradicionales, mucho más sistemáticas y ricas en información, *La máquina del tiempo* es mucho más limitada en cuanto a contenidos pero en compensación utiliza no sólo textos sino también imágenes, mapas, mapas animados y sonidos, intentando hacer crecer el interés del usuario por la historia y motivarle para que consulte obras más profundas.



Un tratado del siglo XVI nos explica los orígenes de la peste y su curación.

Los padres de la Constitución española en pleno proceso de redacción de la misma.

Las unidades de información con las que trabaja La máquina del tiempo son una serie de eventos históricos que constan al menos de un título, un texto explicativo y una fecha. Pero todos ellos incluyen además algún tipo de información gráfica (una fotografía, la reproducción de una obra de arte, un mapa dotado o no de animación) y algunos contienen incluso un documento sonoro que puede ser una melodía o fragmentos de voces originales de algunos personajes de nuestra historia reciente.

Los programadores de La máquina del tiempo han considerado muy importante que el usuario pueda seleccionar los eventos históricos que le interesen sin tener que hacer una clásica búsqueda cronológica. Por eso existen 26 filtros diferentes englobados en seis categorías básicas que permiten seleccionar los eventos que se ajusten a uno o varios de ellos.

Con casi 70 años murió el gran genio de las letras españolas, Miguel de Cervantes.

Los filtros pueden estar desactivados (se tiene acceso a todos los eventos contenidos en el programa) o activados (sólo aparecen los eventos que cumplan las características impuestas). Lógicamente la combinación de ciertos filtros, sobre todo si se aplican muchos a la vez, puede conducir a que no exista ningún evento que cumpla dichas condiciones.

Los filtros disponibles son política (eventos bélicos, legislativos o referentes a instituciones), economía (agricultura, ganadería, industria, comercio, transportes y comunicaciones, erario público), sociedad (usos y costumbres, efemérides, demografía, urbanismo, conflictos sociales), pensamiento y cultura (literatura, filosofía, religión, cultura), ciencia técnica, descubrimientos y arte (pintura, escultura, música, arquitectura, artes aplicadas).

Una vez instalado el programa desde Windows y creado su icono aparece la pantalla principal dividida en varias ventanas. A la izquierda aparece la información sobre el evento actual (título, imagen y texto), a su derecha un pequeño mapa de España sobre varias ventanas con diversa información y en el extremo derecho una barra vertical con iconos desde los cuales se seleccionan los filtros y otras variables del programa. A diferencia de otros programas para Windows, La máquina del tiempo no contiene menús desplegables ya que sus programadores han optado por extender el menú de control presente en la esquina superior izquierda de todas las



El monasterio de El Escorial no sólo es un edificio emblemático, sino que fue fuente de sabiduría y poder.



Las cuevas de Altamira nos muestran creaciones artísticas de hace 15.000 años.

ventanas para incluir todas las opciones que pueden seleccionarse desde los iconos.

El icono superior permite activar o desactivar los filtros. Debajo hay un pequeño reloj analógico y dos iconos que permiten acceder a los tres tipos de índices del programa (localidades, personajes, temático-cronológico) que modifican algunas de las ventanas colocadas bajo el mapa para permitirnos movernos entre los eventos bien mediante un deslizador que permite avanzar por el tiempo o bien mediante listas alfabéticas de localidades o personajes históricos.

A continuación hay dos iconos que permiten descartar ciertos eventos según su importancia (todos los eventos, los de cierta importancia, solamente los más importantes) y su localización (toda la península, una comunidad autónoma, una provincia o bien una localidad concreta). Finalmente tenemos seis iconos con las categorías principales de los filtros, cada una con sus categorías secundarias, y finalmente un icono que nos permite avanzar secuencialmente al próximo evento.

Si un evento contiene animación o sonido disponemos de controles para detenerlo, retroceder o continuar con su reproducción. Podemos elegir la manera en que dicha animación o sonido se activa una vez se encuentre en pantalla el texto y gráfico del evento (con un retardo especificado, automática o manual) y podemos seleccionar un modo de pase automático en el cual los eventos se suceden secuencialmente en pantalla después de un número determinado de segundos.

La importancia del reino de Navarra dentro de la historia nacional siempre ha sido vital.



Córdoba y su mezquita. La ciudad andaluza y su edificio son centros de atención turística.

El río Ebro y los campos que riega son sinónimos de riqueza y prosperidad.

Una posibilidad muy interesante del programa es la de elaborar una ruta personalizada, es decir, seleccionar unos eventos concretos en un orden determinado y elaborar con ellos una lista o ruta que podamos visualizar en otro momento sin tener que hacer de nuevo la selección. Disponemos de botones para añadir o eliminar eventos a la ruta, almacenar una ruta en el disco duro, recuperarla de nuevo o eliminarla.



Lérida se convirtió durante el siglo XIV en centro de atracción cultural.

La máquina del tiempo supone un nuevo título que añadir a una serie de programas divulgativos que, sin pretender ser exhaustivos en sus contenidos, se limitan a presentar información, en este caso sobre la historia de España, de una manera atractiva utilizando para ello las posibilidades gráficas y sonoras del ordenador.

Micronet reconoce las limitaciones del programa e incluso solicita la colaboración de los usuarios para incorporar nuevos eventos históricos que serán incluidos en futuras versiones pero debemos reconocer que en su estado actual los contenidos del programa son bastante escasos (pongamos como ejemplo que solo hay tres eventos que hablen de música) y que hay demasiados hechos históricos que se echan en falta, los cuales podrían haberse incluido sacrificando algunos gráficos, sonidos y animaciones en favor de los textos. Este es precisamente uno de los puntos débiles de esta pasión multimedia que nos está invadiendo, la absoluta primacía de lo visual (que a veces sólo contiene información muy secundaria) frente a la calidad y cantidad de los contenidos con la excusa de que pueden ser aburridos o poco atractivos.

– Pedro J. Rodríguez



Jardín Casero

Garden Companion

Windows • **Lifestyle Software Group**

Si le gustan las flores no se pierda este CD-ROM de la nueva editorial Lifestyle Software Group. Puede embellecer su casa o chalet con uno de los diez estilos de jardinería dados, o diseñar su propio estilo.

Diseñar su jardín es fácil. Seleccione un tipo de jardín; introduzca algunos datos básicos sobre el tipo de tierra de su jardín y teclee su código postal. Si su código aparece en la base de datos, no tendrá que hacer nada más; si no, seleccione un lugar próximo que tenga un clima parecido. Y *voila!*, aparecerá una lista de las plantas más apropiadas para su jardín. Además, *Garden Companion* le dirá cuándo y cómo plantarlas.

Este CD-ROM incluye fotografías muy buenas de las plantas mencionadas en el CD-ROM, así como una enciclopedia de plantas con 1000 entradas. Todo lo que necesitan los jardineros está aquí.

Esto indica que una parte de la variedad visualizada es venenosa.

Pulse para abrir una lista de pesticidas.

Pulse aquí para ver qué plantas atraen a los pájaros.

Este CD-ROM es impresionante, lo único que mejoraría sería la inclusión de verduras. Un último comentario: para ver el CD-ROM tendrá que ajustar su pantalla de vídeo a 256 colores y a una resolución de 800 x 600.

–Jeff Robinson



Modelos Perfectos

Modeling the Dream CD

DOS • **Waite Group Press**

Este libro/CD-ROM, *Modeling the Dream CD: Walkthroughs and Flybys II*, le ofrece cantidad de cosas para alimentar sus necesidades de animaciones, gráficos, sonidos y música.

El paquete demuestra que DOS sigue teniendo mucho que ofrecer al mundo de los gráficos, e incluye las obras de algunos de los mejores diseñadores de la industria. El CD-ROM muestra sofisticadas animaciones en tres dimensiones realizadas con programas como el *Autodesk 3-D Studio*, y el programa de dominio público de diseño POV (Point of View). Pasará muchas horas de diversión con este CD-ROM, pero deberá tener cierta experiencia con DOS para aprovecharlo al máximo porque lo más probable es que tenga que cambiar los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS, o crear un disco de arranque para ver



Muévase dentro de la realidad virtual de la Barra Espaciadora para descubrir las fascinantes presentaciones que hay en este CD.

muchas de las demos. Una tarjeta SoundBlaster o Gravis Ultrasound también sería de gran ayuda. La mera compatibilidad con SoundBlaster no siempre es suficiente con estas demos donde se utiliza extensivamente el sonido y la música MIDI.

El libro adjunto ofrece una fascinante visión "detrás del escenario" del desarrollo de gráficos en 3 dimensiones, pero no sirve como tutorial, es decir que no aprenderá lo bastante como para crear sus propias obras maestras.

Aunque muchas de estas animaciones son películas (en formato .FLI o FLIC), algunas de las demos crean sus gráficos en tiempo real utilizando un lenguaje de ensamblaje que demuestra la genialidad de los programadores y artistas del super competitivo "culto de la demo" del norte de Europa. Los efectos especiales son visualmente asombrosos y pueden llegar a cambiar sus ideas sobre las capacidades de un 486.

– Charles Brannon



Enciclopedia Temática

Zoología

Windows • **Interact**

A la hora de planificar una enciclopedia temática como la que nos ocupa, uno de los puntos más delicados consiste en la elección del tipo de usuario al que va a estar dirigido el producto. ¿Es más conveniente realizar una enciclopedia meramente científica, o tendrá una mayor aceptación si se elimina el enfoque



Algunos esquemas gráficos que aparecen en este CD no están muy conseguidos.



Los textos que contiene la enciclopedia equivalen a un libro de 600 páginas.



Los vídeos son de calidad, aunque de muy distinta duración.

académico y se simplifica su contenido para ponerlo al alcance de todos los públicos? Interact ha resuelto esta compleja duda de una manera salomónica, dividiendo la aplicación en dos grandes materias: La Zoología, o una manera de estudiar el reino animal desde el punto de vista científico, y El Mundo Animal, o una forma fácil de ver la zoología. Así reza en el menú principal y, aunque parezca un galimatías, no son sino dos formas distintas de estudiar una misma cosa, existiendo la posibilidad de cambiar de nivel en cualquier momento de la consulta.

Zoología presenta un volumen de texto equivalente a 600 páginas, con 1500 ilustraciones, 800 temas, 10.000 referencias alfabéticas y un número no especificado de vídeos, que intenta dar un repaso a todas las especies del mundo animal, de una manera organizada y en perfecto castellano.

Este software es un producto serio, eliminando todo tipo de juegos, teatros y recorridos turísticos tan comunes en otros programas de parecido contenido. Tanto en el apartado Zoología como en el de El Mundo Animal, la información contenida es amplia, y recoge todos los aspectos relacionados con la materia, apoyados por un buen puñado de fotografías y algún que otro vídeo bastante bien filmado.

El tratamiento de las ilustraciones se ha llevado a cabo de una manera poco usual. En vez de coger un determinado dibujo y ampliarlo para obtener su correspondiente versión a pantalla completa, se ha creado inicialmente en este tamaño, y después se ha reducido para adaptarlo a la ventana gráfica. Con las fotografías y los dibujos no hay problema, pero algunos esquemas que presentan letras



Es posible imprimir tanto los textos como las imágenes que más le interesen.



Las fotografías pueden visionarse a pantalla completa, aumentando todavía más su calidad.

pequeñas se vuelven ilegibles, teniendo que ampliar la ventana cada vez que se quiere estudiarlos, lo que impide ver el texto al mismo tiempo.

Por último, mencionar que el apartado El Mundo Animal, a pesar de que está destinado a los más jóvenes, tal como reza en el manual, en realidad no es más que una versión simplificada de la Zoología, demasiado técnica y monótona para que de verdad pueda llamar la atención de los más pequeños. Hay excesivos términos científicos y no abundan los vídeos específicos que tanto gustan a los niños.

Aficionados, naturalistas y estudiantes hasta un nivel universitario hallarán aquí lo que buscan, sin la pretensión de encontrar gráficos deslumbrantes ni complejas animaciones multimedia. Zoología está pensada para enseñar, y punto, sin mayores pretensiones, lo cual no quiere decir que sea fácil, ni mucho menos.

-Juan A. Pascual



El Lejano Oriente

Cosmology of Kyoto

Mac/Windows • **Soft Edge**

Desde su bonito paquete hasta su exquisito programa, *Cosmology of Kyoto: Tales of the Heian Millennium*, es toda una obra de arte. La primera oleada de títulos de CD-ROM llegados desde Japón, *L-Zone* y *Gadget*, demostraron la calidad de esta nueva generación de entretenimiento multimedia japonés. Sin embargo, *Cosmology of Kyoto* de Soft Edge, crea nuevos estándares.

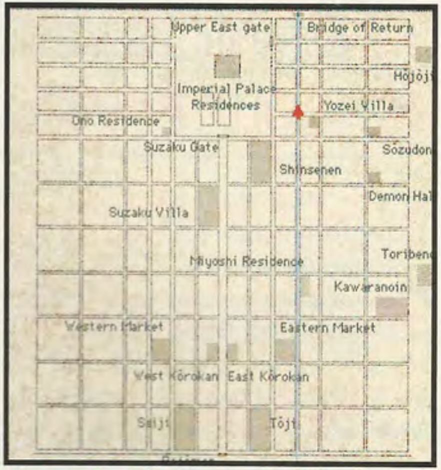
¿Qué es exactamente *Cosmology of Kyoto*? En parte es un juego de rol, lleno de guerreros con espadas, de malvados demonios y con una o dos bellas damas. También es una viaje turístico por los tesoros de Kyoto; una obra de referencia ilustrada sobre la cultura religiosa y la herencia estética de Japón; una entretenida introducción a los conceptos budistas de la naturaleza ilusoria de lo que llamamos "realidad", karma y reencarnación; y también puede ser usado como una especie de tutor de idiomas (diálogos en japonés con subtítulos en inglés). Además, todos los distintos niveles de este fascinante escenario mental están cosidos sin costuras –esto es verdadero Zen y arte de programación multimedia en perfecta unión–, para crear un todo que es mucho más que la suma de sus impresionantes partes.

Rajyomon es la puerta al misterioso y místico mundo del Kyoto antiguo.

Echemos un vistazo al aspecto del juego porque ése es su "tablero" central de control. En la esquina superior derecha hay un botón llamado Ajustes que abre un pequeño menú que le permite ajustar el volumen, elegir o no los subtítulos, etc. En la zona superior izquierda hay otro punto caliente marcado como Referencia que le llevará, inteligentemente en contexto, a una mini enciclopedia de cultura y lugares de Japón. En el centro de la línea de la parte superior hay un símbolo de hiragama que indica la dirección hacia donde va; mejor que se los aprenda porque el Kyoto antiguo es grande y peligroso como para perderse por él y andar solo. Si se pierde, una simple pulsación sobre el símbolo de dirección abrirá un callejero con una flecha roja indicándole dónde está.



Mientras es sorprendido por una procesión callejera a través de Kyoto, puede...



Si se perdiera, dispone de un callejero completo con sólo pulsar el ratón.

En la parte inferior izquierda hay una caja que revela el estatus de su karma en cualquier momento; el botón de la parte derecha le indica cuánto dinero ha ganado. Además, la parte inferior de la pantalla está subdividida en regiones donde aparecen los subtítulos, una línea donde teclear las respuestas en inglés, y una caja donde guardar sus posesiones. En la mitad superior, en proporciones Tohoscope, está la "pantalla cinematográfica" de su peregrinaje a través de la intrigante cosmología de Kyoto.



... pasar a una enciclopedia de referencia según el contexto en que se encuentre dentro del juego.

Los gráficos suelen ser simples garabatos de tinta con unas pocas líneas bien elegidas. A veces, los colores han sido cuidadosamente seleccionados



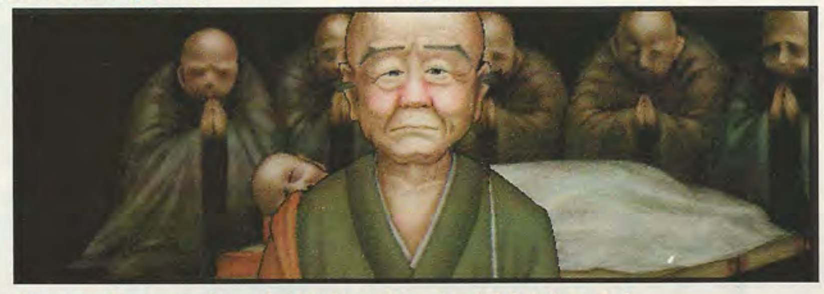
Una pelea de gallos le puede llevar a ganar mucho dinero..., o a perder todo lo que ha ganado.



Siga el consejo del anciano: hay muchos peligros en las callejuelas de la ciudad antigua.



Tenga en cuenta que Kyoto es a veces muy espeluznante.



Se encuentra con un funeral. ¿A quién están velando? Quizá a usted...

desde una paleta aparentemente ilimitada, como la puerta de color rojo sangre perfilada contra un cielo terriblemente plomizo; en otras escenas aparece el tecnicolor sobre una docena de cielos e infiernos budistas. Los efectos sonoros, la música y los diálogos son aún más escasos que las imágenes a las que acompañan. Las respuestas a teclear que entiende el programa son pocas. Sin embargo el impacto global de estas imágenes y sonidos tan seductores sugieren un mundo entero, un escenario mental ricamente evocador e ilimitado por donde merodear libremente. Está "dentro" de una película, y ésta me recuerda muchísimo a *Kwaidan* de Kobayashi y a *Onibaba* de Shindo, sobre la propia exploración y crecimiento espiritual de cada uno de nosotros.

Pero quisiera decir algo sobre el ritmo en que suceden las cosas en el Kyoto antiguo. Hace varios años, lleve a un amigo mío a ver por primera vez cine japonés (la reedición sin cortes de *The Forty Seven Ronin*). Durante la tercera hora de película, mi atención se veía continuamente interrumpida por los auténticos suspiros de impaciencia de mi amigo. Me había olvidado de advertirle que en los dramas occidentales tan sólo se requiere crear la ilusión de que lo que no es real lo parezca; pero por ejemplo, si quiere disfrutar de las obras de Mizoguchi u Ozu, deberá ralentizar su metabolismo para unirse a los ritmos internos de sus narraciones. Yo tuve la suerte de explorar el CD-ROM de *Kyoto* en un PowerMac y, aunque su ritmo de juego nunca me incomodó, puede resultar molesto en un ordenador menos potente. Y aunque la pantalla principal está dentro de una caja tipo carta, tuve la suerte de poderlo ver en un monitor de 17 pulgadas.

Y bien, ¿cuál es el objetivo principal? ¿qué es lo que busca? ¿adónde ir? Las instrucciones son pocas y nunca le dirán mucho..., bueno, es como la vida, la muerte y el renacimiento. Evolucionará mientras avanza a lo largo de su mística búsqueda, pero sólo después de muchas vidas. Morirá una y otra vez, y una y otra vez se reencarnará en una serie de secuencias de transición maravillosamente variadas. Cuando empiece a intuir en quién debería confiar, a quién debería tratar con precaución y a quién debería evitar por completo (la discreción es lo mejor del renacimiento), aprenderá gradualmente a hacer la cosa correcta y a tomar el camino correcto.

Y si en una noche oscura, en el Kyoto antiguo, escucha un sonido distante de aplausos, no se preocupe, soy yo..., y el sonido de dos manos aplaudiendo a este maravilloso CD.

– David A.Wade



Nada ni nadie son lo que parecen en la obsesionante cosmología de Kyoto.



La Princesa Encantada

King's Quest VII: The Princeless Bride

Windows • **Sierra On-Line**

Diversos conflictos amenazan la tranquilidad y la paz de Daventry, y esta vez no es por culpa de una malintencionada y rencorosa hechicera. No, el problema es mucho más grave y desagradable que todo eso. Por diversas razones y circunstancias, los monarcas de esta, antaño próspera, tierra se han convertido en meros objetos cómicos, sin ningún tipo de autoridad.

¡Bienvenidos todos a *King´s Quest VII!*, donde los impresentables soberanos de Daventry nos preparan fuertes emociones e interminables aventuras. La princesa Rosella está siendo presionada para casarse cuanto antes..., incluso sin que existan los pretendientes adecuados. Cuando Rosella entra en un "estado de perturbación", la Reina Valanice no le deja ni a sol ni a sombra. La mamá sermonea constántemente, la hija no hace caso. Se trata de una escena que seguramente resulte muy familiar para cualquier jugador que haya pasado esa terrible "enfermedad" llamada adolescencia.

Al final, Rosella ha escuchado lo suficiente y cuando un misterioso caballito de mar revolotea por su cara, lo sigue hasta un no menos misterioso estanque. Para no perderse nada de lo que pueda ocurrir, Valanice salta también detrás de su hija.

Lo que sigue es una aventura distinta a cualquier juego anterior de *King´s Quest*, en términos de estructura, apariencia e interfaz. Por ejemplo, es la primera de la serie que presenta más de un protagonista. El juego se divide en capítulos, cuya finalidad es la reconciliación de Valanice y Rosella.

Puede jugar en el orden que desee, aunque si no sigue una línea más o menos recta, cuente con volver a niveles anteriores para obtener detalles perdidos de su inventario. Y ya que cada capítulo termina lleno de suspense, puede que acabe intentando salvar a una de las dos mujeres de una situación peligrosa sin tener ni idea de cómo ella llegó hasta allí...

Por tanto, jugar de una forma directa y lineal no resultará muy arriesgado, pero no por ello deja de tener sentido.

Valanice y Rosella no han variado mucho con respecto a anteriores andanzas, pero sí lo han hecho los alrededores. En Sierra pueden estremecerse si se les compara con la factoría Disney, pero es que el mundo que han creado en esta ocasión se parece mucho a un universo lleno de animalitos que no paran de hablar y hablar. Con todo, podemos decir que el programa en general tiene personalidad –incluido el número musical del comienzo– aunque los personajes "sufren" en una unidad de CD-ROM a doble velocidad.

El interfaz atiende sólo a lo que se habla durante el juego. Ocupa su lugar como si se tratase de una varita mágica, respondiendo cualquier pregunta de la pantalla con la que el jugador pudiera encontrarse. No es necesario que decida si acepta utilizarlo o no, –la decisión no la toma



Una vez que Valanice consigue la estatua, puede detener a Rosella.



Rosella debe tratar con odiosos niños, además de demonios y el propio Bogeyman.



¿Soy yo o es un troll suplicando con el cuerpo de Rosella?



¿Está amenazado por una horrible bestia? No se preocupe, no se perderá nada si muere...

Calcule su Forma de Vencer

Como en cualquier aventura gráfica, resolver los problemas simplemente consiste en facilitar objetos para el personaje que lo precise. Valanice necesita acudir al baile de máscaras de Falderal (Cap. 3). Éstos son los hechos:



Llega a la ciudad y habla con el vendedor de aceite de serpiente...



... toma el pájaro chino de su jaula cuando éste se encuentre de espaldas.



Devuelve el pájaro al Toro de la tienda china y recibe una máscara a cambio.



Ahora puede acudir al baile y buscar la estatua mágica.

usted–. Y éste es el principal problema del juego.

Como en anteriores juegos KQ, *The Princeless Bride*, es divertido, astuto, entretenido y suficientemente enigmático. Pero es también demasiado fácil y esto se debe a que quita demasiado libertad a las acciones del jugador.

Usted no decide el contenido de las viñetas, ni cómo utilizar los objetos ni tampoco cómo formar trampas o improvisar un equipo. Esto puede resultar genial para el jugador principiante, sin embargo decepcionante para jugadores expertos que hayan seguido el clan Daventry a través de los seis juegos anteriores.

Otro inconveniente de la estrategia "déjenos hacer el trabajo y usted limítese a mirar" es la opción de salvar. El juego es salvado automáticamente cuando muere y también cuando lo interrumpe. En realidad, sólo puede guardarse de forma automática.

Con un poco de práctica, llegará entender esta aventura "Madre-Hija", si después de todo está dispuesto a ser tratado como un niño desobediente al que le dirigen su propio juego. Es obvio que se ha empleado mucha imaginación en el diseño –le encantará ver a la frágil Rosella convertida en un pequeño y regordete troll–, y a fin de cuentas el juego, aunque condicionado, es bueno. La saga *King's Quest* tiene una digna continuación.

– Leslie Mizell



Cartas Calientes

Cover Girl Strip Poker

DOS • **Online**

Hacía mucho tiempo que no veía un juego de *Strip Póker* para PC. Tan sólo recordaba algún que otro título aparecido hace algún tiempo, en el que las chicas protagonistas aparecían digitalizados con una calidad bastante precaria. Por eso pensé que ahora, gracias al CD-ROM estas "deficiencias" se habrían subsanado, y la calidad de las digitalizaciones –único aliciente de este tipo de juegos– serían espectaculares. Además, *Cover Girl*, el título que nos ocupa, prometía 15 minutos de secuencias de vídeo. Claro, el vídeo. Antes era casi imposible presentar secuencias de vídeo medianamente aceptables –a no ser que el juego viniera contenido en 20 o 30 disquetes–.

Pues bien, con estas premisas, me dispuse a pasar un "buen rato" con *Cover Girl*, intentando lo único que se puede intentar jugando a un "Strip Póker": desnudar a las chicas.

Y empezamos mal, porque la primera pantalla del juego le instará a elegir un idioma entre cuatro disponibles. Pero resulta que los idiomas son inglés, francés, alemán e italiano. ¿Qué pasa con el español, señores de Online"?

Esta pantalla da paso a otra serie de menús en los que podremos escoger el tipo de sonido –ninguno, Sound Blaster, Roland o Sonido CD– y el número de participantes en el juego, hasta tres. En cuanto al tipo de sonido, sin duda el mejor es el CD-Audio, es decir, pistas de sonido grabadas directamente en el CD-ROM. *Cover Girl* cuenta con 8 pistas de este tipo diferentes, una para cada chica. Pues bien, lo siguiente es elegir una entre las 8 chicas que nos presenta la siguiente pantalla: Jane, Trine, Sofia, Signe, María ¡¡Whittaker!!, Donna, Ginny, y Amanda. Lo primero que llama la atención es que la miniatura digitalizada que representa a cada una de ellas es más grande para las cuatro primeras chicas que para las cuatro restantes. Esto nos indica que sólo si jugamos contra las cuatro primeras, veremos secuencias de vídeo. Las otras cuatro tan sólo deleitarán nuestra vista con fotografías.

Y así las cosas comienza el juego. A la izquierda de la pantalla aparece la chica que haya elegido, mientas que en la parte derecha se van distribuyendo las cartas de los dos participantes. La forma de jugar es muy sencilla. Tan sólo se utilizan las teclas del cursor para seleccionar las cartas a la hora de descartarse y las opciones típicas del póker, y el teclado numérico para fijar las cantidades que quiera apostar, en dólares, claro. El juego además está "amenizado" por los comentarios –en texto, no en voz– "filosóficos" de las chicas, algunos del tipo "no eres demasiado hombre para mí". En fin, para conseguir el objetivo del juego, es decir, para desnudar a las chicas, únicamente deberá jugar mejor que ellas y dejar su cuenta monetaria en números rojos. Cuando esto ocurra, verá una secuencia de vídeo o simplemente la foto de la chica se desvanecerá para aparecer de nuevo con una prenda menos. En cuanto a las secuencias de vídeo, tengo que decir que me decepcionaron dos cosas: el tamaño de la ventana de vídeo –demasiado pequeño– y el hecho de que se hayan realizado en blanco y negro, a diferencia de las fotos, que, como es lógico están realizadas en color.

No hay nada más que contar sobre este *Cover Girl Strip Poker*. Sólo decir que si al principio decía que el CD-ROM debería aumentar la calidad de las fotos digitalizadas o el vídeo, *Cover Girl* desde luego no es un buen ejemplo de ello, porque la verdad es que la calidad tanto de las fotos como del vídeo, dejan bastante que desear, aparte de que el vídeo en blanco y negro es casi imperdonable. Así que, este Strip Póker que nos propone Online sólo sirve para "animar" alguna reunión de amigotes o para intentar matar el tiempo en solitario.

– Fco. Javier Rodríguez


Así verá las secuencias de vídeo. Sentado confortablemente en la butaca de un cine.



Las clásicas opciones de cualquier juego de póker están presentes en este Cover Girl.



Con una pareja de reyes, y el dinero acumulado tenemos casi el triunfo en nuestras manos.



Su contrincante está a punto de ser derrotada. Sólo resta una buena mano más...

Diversión:
Gráficos:
Interfaz:
Sonido:
Total:

Grandes Películas

X-Wing Collector's CD-ROM

DOS • **LucasArts Entertainment**

Recrear la magia en pantalla grande de las películas de *La Guerra de la galaxias* sobre un monitor de PC relativamente pequeño no es tarea fácil, pero LucasArts lo ha conseguido con su CD-ROM del simulador de combate espacial *X-Wing Collector´s Edition.*

Cuando empiece el juego tendrá el placer de escuchar la impresionante banda sonora de John Williams, y de ver ese familiar texto amarillo desplazándose por la pantalla que prepara el escenario de toda la acción. Aunque las escenas no sean lo último en 3D o en animaciones generadas por ordenador, los gráficos VGA son lo bastante buenos como para comunicar el ambiente de las películas.



X-Wing *incluye cantidad de escenas cinemáticas como ésta de los créditos de introducción.*



A bordo del seguro crucero Independence verá al amenazante Destructor Estelar del Imperio.



Si quiere que la Rebelión tenga éxito, escuche atentamente las instrucciones de la misión.



Hágalo bien en el campo de batalla y ganará impresionantes medallas.



El salto al hiperespacio es casi tan emocionante como derribar TIEs.



Como los TIE-Fighters carecen de escudos, este piloto imperial debe ser extremadamente valiente.

Los polígonos de sombreado Goureaud del *X-Wing* dan vida a los Tie Fighter, a los destructores estelares, y ofrecen un movimiento extremadamente fluido hasta en un 386DX 40 Mhz. Cuando maniobre para acercarse a las más modernas naves estelares del Imperio, reconocerá los turbulentos campos estelares de *Star Wars.*

Y aunque la mayoría de los juegos de combate estelar parecen un poco bidimensionales y del tipo arcade, LucasArts ha utilizado su experiencia con otros simuladores de vuelo de la II Guerra Mundial para darle a X-Wing un sentido de profundidad y velocidad, así como algo de intensa acción, sin duda alguna la mejor de su género.

Dependiendo de la misión asignada, pilotará una de las cuatro naves rebeldes (X-wing, Y-wing, A-wing y B-wing) contra oleada tras oleada de cazas imperiales. Volar en cualquiera de estas naves es fantástico, cada una de ellas tiene sus puntos fuertes y débiles, lo que añade profundidad y nivel de exigencia al juego.

Y en lugar de salir y aniquilar todo lo que vea (aunque a veces es una buena política), hay una trama bastante compleja en la que cada una de las misiones sigue la lucha de la Rebelión desde la primera película hasta *El Imperio Contraataca.* En algunas misiones protegerá el Corellian Corvette de la princesa Leia e impedirá que sea capturado, mientras que en otras luchará contra el malvado Death Star.

El CD-ROM de *X-Wing Collector´s* tiene más de 120 misiones divididas en cinco vueltas de servicio, es decir que hay cantidad de cosas con las que entretenerse. Y si quiere saltarse alguna misión especialmente horrible o luchar contra Death Star, puede jugar aleatoriamente cualquiera de las misiones.

Con sus instrucciones de misión narradas, sus efectos sonoros digitalizados de las películas y una acción trepidante, este CD-ROM supone una experiencia total digna de su nombre y herencia.

– Todd Vaughn



Arcade Galáctico

Novastorm

DOS • **Psygnosis**

Tengo que reconocer que mi predisposición inicial hacia *Novastorm* no era demasiado entusiasta, después de haber tenido la oportunidad de contemplar el anterior arcade de Psygnosis, *Microcosm,* cuyas equivalencias con *Novastorm* son más que notables. Entre sus cualidades más destacadas, ambos programas pertenecen al género de los arcades de naves con perspectiva frontal, ambientados en una época futura donde el hombre ha alcanzado tal nivel de sofisticación que el destino de la Humanidad ha pasado a estar regido por las máquinas. Aspectos tan sobresalientes como la calidad gráfica y sonora, no sólo se han mantenido en *Novastorm,* sino que incluso se han mejorado considerablemente, para obtener un producto, cuanto menos, impactante.

No obstante, otras cualidades importantes como la jugabilidad y la adicción, que brillaban por su ausencia en *Microcosm,* sí se han visto reforzadas en este último, obteniéndose un programa donde todos los aspectos básicos –gráficos, sonido, animación y jugabilidad– están inteligentemente equilibrados.

Novastorm es en realidad la versión 2.0 de *Microcosm,* una especie de continuación mucho más elaborada o, visto desde otra perspectiva, el arcade que desde un primer momento *Microcosm* debería haber sido.

El argumento del juego -la lucha del hombre contra la rebelión de las máquinas-, no difiere demasiado del de cualquier programa de este tipo, por lo que no merece la pena dedicarle mucho tiempo, aún a pesar de que los diseñadores del manual se han molestado en añadir una cierta dosis de verosimilitud escribiendo una historia que ocupa casi cuatro páginas, esfuerzo que merece ser tenido en cuenta.

Su objetivo, como piloto del Scavenger 4, una nave de última generación todavía en fase de experimentación, es el de recorrer la superficie de varios planetas, naves nodriza y demás ambientes extraterrestres, a través de los numerosos niveles que conforman el juego, eliminando a los engendros mecánicos que se crucen en su camino.

Todos los condimentos que deben aderezar un buen arcade están incluidos en *Novastorm.* Las oleadas de enemigos aparecen desde todas las direcciones, disparando sus armas y colocándose en la trayectoria de su nave para que choque con ellos, y así acabar con sus escudos. Si elimina a un grupo completo de alienígenas, será obsequiado con una cápsula de oro, plata o bronce, que aumentará su capital para comprar nuevos cañones, bombas, naves de escolta y demás artilugios variopintos que abundan en este tipo de juegos. Al final de cada nivel, un enemigo de gran tamaño interrumpirá el avance del Scavenger, así que tendrá que acabar con él si quiere continuar. Y así, fase tras fase, hasta que las vidas se le acaben o consiga completar el juego,



La secuencia de introducción aprovecha todas las posibilidades del CD-ROM.

Las naves enemigas adquieren todas las formas y tamaños imaginables.



La presión que debemos resistir en el programa se ve recompensada por nuestras futuras victorias.



Los distintos escenarios se deslizan a gran velocidad a través de la pantalla.



Entre fase y fase abundan las secuencias cinemáticas.

misión francamente difícil teniendo en cuenta su elevada dificultad.

Los gráficos y la animación son, sin duda, el punto fuerte del programa. Para producir un scroll suave, y unos movimientos vertiginosos se han utilizado nuevas técnicas fractales que generan paisajes montañosos repletos de profundos valles y afiladas cordilleras. El efecto conseguido es espectacular, ya que las superficies de los planetas se deslizan con una suavidad y rapidez pasmosa. De hecho, la sucesión de enemigos, disparos y paisajes es tan rápida, que puede hacerle perder de vista su propia nave, pero siempre manteniendo el equilibrio justo para que el juego no se vuelva injugable. Mención especial merecen los enemigos de final de fase, que además de ser impactantes, exigen una variación en las tácticas de ataque, no sólo para encontrar su punto débil, sino también para esquivar sus disparos y permanecer con vida el tiempo suficiente para terminar con ellos. La música, rápida y marchosa, también contribuye a recrear una ambientación casi ideal, y los efectos sonoros se adecúan perfectamente a cada situación.

Un aspecto que sorprende gratamente es el de las escenas intermedias, inevitables en casi todos los juegos para CD-ROM.

Por fortuna, no sólo están espléndidamente realizadas, sino que además, lejos de representar un incordio que rompe el flujo de la acción, están intercaladas de una manera inteligente en varios puntos de los niveles, aumentando el aspecto



Explosiones, disparos, y acción sin tregua se suceden a lo largo de todo el juego.



Los gráficos son, sencillamente, espectaculares.

cinemático del juego sin que lleguen a molestar en ningún momento.

Por tanto, haciendo un breve resumen de todo lo comentado, ¿qué es lo que *Novastorm* le puede ofrecer? Ante todo, unos gráficos espectaculares, de gran calidad y que se mueven rápidamente por la pantalla, gracias, entre otras cosas, al suave scroll frontal con el que se nos muestran los distintos escenarios que componen el juego. La música y los efectos especiales cumplen con lo que se espera de ellos; la nave responde con celeridad a todas las órdenes efectuadas con el teclado o el joystick, y los enemigos son lo suficientemente abundantes como para no tener ni un segundo de descanso. Además, se han incluido multitud de armas, un buen puñado de fases de dificultad creciente y unos cuantos enemigos finales lo suficientemente atemorizantes como para aumentar los niveles de adrenalina a cotas casi peligrosas.

La jugabilidad está bien compensada, y la adicción se mantiene en un nivel alto, por lo que muy poco se puede reprochar a los programadores. El único punto discordante tiene que ver con el diseño



Durante el juego puede recoger distintas cápsulas que aumentarán los recursos de su nave.

de los niveles, ya que no se diferencian mucho unos de otros. Además, no existe ningún tipo de "continues", ni se pueden grabar las partidas, con lo que hay que comenzar todas las veces desde el principio, resultando bastante molesto cuando el juego ya está dominado y apenas nos quedan unos pocos enemigos para llegar al final.

En fin, *Novastorm* es, simple y llanamente, un buen arcade pensado exclusivamente para todos aquellos que saben lo que buscan. Si hubiese sido realizado para las consolas (seguramente también tendrán su correspondiente versión) sería un éxito seguro. Por otra parte, si se observa desde el punto de vista de todos aquellos que no se ven atraídos por este tipo de juegos, entonces también puede ser tildado de poco imaginativo, demasiado simple e incluso algo repetitivo pero, bien mirado, no lo es más que cualquiera de sus homónimos que abarrotan las salas recreativas de todo el mundo. Si le gustan los juegos de acción, *Novastorm* no le defraudará, pero si no es así, todo lo que tiene que hacer es no comprárselo, y dejar que los demás disfruten con uno de los arcades de naves más conseguidos que se han visto en un compatible PC.

– Juan Antonio Pascual



Carrera de Resistencia

NASCAR Racing

DOS • **Papyrus Publishing Group**

Si tiene un ordenador, yo diría por lo menos un 486 a 50 MHz con 8 Megas de RAM y una tarjeta de vídeo rápida, disfrutará de la acción de carreras más realista jamás vista en un PC.

Una de las mejores cosas de *NASCAR Racing* es su increíble variedad de opciones, a nivel de realismo y de ajuste del coche. Supongamos que es un principiante y que no se siente cómodo corriendo las 328 vueltas completas de



Pase al Taller de Pintura donde podrá colorear como quiera cualquiera de los 40 coches del juego. Los colores de su escudería resaltarán sobre los de los demás corredores.

Atlanta. Reduzca la longitud de la carrera al 10 por ciento y realice sólo 33 vueltas. Los daños del coche, las banderas amarillas, la velocidad de la vuelta, el clima realista, los frenos manuales y el cambio de las marchas, todo puede ser modificado hasta que esté preparado para un desafío verdaderamente auténtico.

Las nueve pistas de carreras han sido elegidas como representación de los



Puede ejecutar* NASCAR Racing *en VGA o SVGA, pero necesitará de un Pentium a 90 MHz para actuaciones estelares en alta resolución.

diferentes desafíos del circuito Nascar, desde la zizagueante pista de carreras de Watkins Glen hasta el circuito de super velocidad de 370 kilómetros por hora de Talladega. En la vida real, los equipos de coches de carreras tienen que cambiar el ángulo del obturador, los radios de los cambios de marcha, la presión de los neumáticos y los niveles de combustible para conseguir el máximo rendimiento en cada circuito, y *NASCAR Racing* reproduce fielmente este aspecto del deporte con gran variedad de opciones de ajuste. Hay hasta un taller de pintura donde pintar a su gusto los 40 coches.

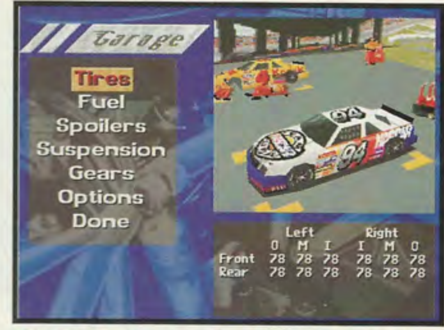
El modelo físico que Papyrus ha inventado es excelente. Si piensa que



Pulse F10 para competir desde esta perspectiva.

conducir a gran velocidad por un circuito de forma ovalada es fácil, *NASCAR Racing* le hará cambiar de opinión. Estos "pequeñines" pesan unos 1.360 Kgs, y aunque resulte difícil de creer, en la realidad le hacen sentir que está conduciendo una máquina muy grande y super potente. Los veteranos de *IndyCar Racing* que piensen que pueden entrar en *Nascar Racing* y cruzar la bandera de cuadros, tendrán un brusco despertar.

Sin embargo, esto no es tan malo porque la característica de repetición instantánea le permitirá disfrutar indirectamente de estos choques y sorprenderse ante sus increíbles gráficos. Puede participar en una carrera en VGA o SVGA, la acción parece muy buena en VGA y le quitará el aliento en SVGA.



NASCAR Racing reproduce fielmente todo el trabajo requerido para ajustar un coche de carreras para un circuito en particular.

Para ser honesto, no creo que haya un PC que pueda ejecutar *NASCAR Racing* a buena velocidad de imagen en SVGA, con todos los detalles gráficos, las gradas y los espectadores, los logos de los coches, la textura del asfalto, pero puede apagarlos uno por uno para que la animación sea más fluida. Sin embargo, esto es lo que le asegura al simulador su larga vida en la estantería; cuando llegue el chip P6, será probablemente uno de los CD-ROM que los jugadores usarán para probarlo. Su larga se extiende aún más debido a la inclusión de la modalidad de Juego Módem.

¿En resumen? Si tiene el menor interés por las carreras de coches, *NASCAR Racing* es un juego único en el circuito.

– Stephen Poole



La opción de Repetición Instantánea le permite capturar la furia de los choques desde una amplia variedad de ángulos. También puede cambiar su punto de vista.



Gol Decisivo

FIFA International Soccer

DOS • **Electronic Arts**

Desde que la espectacular Copa del Mundo de Fútbol terminó el verano pasado, quizá muchos americanos no hayan vuelto a pensar en el deporte más popular del mundo. Pero meta este deporte en una caja que lleve la marca de Electronic Arts y de pronto emergerán las cabezas de los aficionados al fútbol de todo el país. ¿Me equivoco..?

FIFA International Soccer por fin ha encontrado su lugar en el mundo del CD-ROM, después de haber pasado por todos los formatos, plataformas y consolas existentes en el mundo del software entretenimiento... La versión CD-ROM añade sólo ligeras mejoras estéticas a la versión floppy, pero de todos los formatos de la FIFA, éste es el mejor.

Para los novatos, la perspectiva del terreno de juego desde un solo ángulo, orientada desde la parte inferior izquierda hacia la parte superior derecha del monitor, muestra de un solo vistazo gran parte del terreno de juego e impide que los jugadores se superpongan. Pero este enfoque tiene sus desventajas porque puede que no vea las porterías desde determinadas posiciones del terreno. Los jugadores consiguen dar vida a la acción con despejes de cabeza, paradas de pecho y potentes disparos. Además, los sonidos del juego son igual de impresionantes o más. Los cánticos del público en calidad CD capturan el espíritu futbolístico mejor que cualquier otro juego, y siempre hay comentarios sobre el partido (aunque necesitará de 8 Megas de RAM). Pero a la introducción del juego, normalmente la parte más impresionante de un CD-ROM, le faltan algunas cosas...

Antes de atarse los cordones de sus botas o mientras está en el terreno de juego, podrá ajustar la estrategia de su equipo o alinear a sus jugadores. Un editor de nombres de jugadores le permitirá cambiar los nombres ficticios para darle mayor realismo o su propio toque personal. El hecho de que se utilicen sólo dos de los botones de un joystick puede traerle problemas de control. Por ejemplo, puede pulsar continuamente un botón para correr más rápido pero cuando se acerque al balón, su jugador ejecutará de pronto una entrada deslizante, lanzando el balón aún más lejos en lugar de hacerse con su control. Pero aunque los problemas de control puedan ser una molestia ocasional, y puedan robarle la posibilidad de meter uno o dos goles, no deberían preocuparle demasiado a nadie.

FIFA International Soccer no es el juego definitivo para los aficionados al fútbol, pero sus gráficos y sonidos lo convierten en la mejor simulación deportiva hasta la fecha. Simplemente, tenga en cuenta lo que se le viene encima, un juego repetitivo, en el que constantemente se avanza hacia adelante y hacia atrás, más parecido a un juego tipo arcade de lo que los aficionados a la estrategia futbolística podrían desear.

– Doug Brumley



En un enfrentamiento entre EE.UU., e Inglaterra, el resultado es claro...



Las espectaculares animaciones de los jugadores hacen que FIFA International Soccer *sea tan impresionante de ver como de jugar.*



Estamos a punto de ejecutar un saque de esquina, pero el área grande apenas está cubierta por nuestros jugadores.



Cuatro contra uno. ¿Quién llegará antes a la bola, el portero o los cuatro delanteros? Así se las gasta FIFA International Soccer.



El Maestro de Silicio

The Chessmaster 4000 Turbo

Windows • **The Software Toolworks**

El origen del ajedrez se pierde en la antigüedad y nadie sabe a ciencia cierta quién lo inventó, aunque las últimas hipótesis que parecen acercarse más a la verdad, señalan que fue un brahman indio encargado de la educación del hijo del monarca. Así pues, se puede decir que su cuna fue la India y no llegó a Europa hasta el siglo XIX. Desde entonces este apasionante y difícil juego ha sufrido una evolución imparable. Y buena parte de la culpa del nivel que exhiben hoy los grandes maestros se debe a la utilización de los ordenadores como compañeros de partida. Sólo ellos son capaces de memorizas miles de partidas, aperturas y movimientos y aplicarlos, tras el análisis de todas las opciones posibles en pocos segundos, para dar con el movimiento más indicado. A un nivel doméstico,



Pocas veces habrá visto un tablero tan especial como el de esta pantalla...



... aunque este modelo tampoco se queda atrás, con figuras poco definidas.



Parece como si lo lógica del surrealismo se hubiera apoderado de lo inexplicable del juego de ajedrez.

recordamos los juegos de ajedrez electrónicos y los primeros programas para Spectrum que utilizaban las limitadas capacidades del Z80 para crear una inteligencia artificial capaz de poner en apuros sino a un gran maestro si a un buen aficionado. Hoy por hoy, el avance en las posibilidades de los microprocesadores ha permitido crear programas que son capaces de derrotar a un gran maestro. Recientemente, se han producido sonadas victorias de computadoras de última generación sobre ajedrecistas de la élite mundial.

Y en este prácticamente nuevo mundo del ajedrez por ordenador nos introduce *The Chessmaster 4000 Turbo*. Y al último nivel, pues se trata de un software que aprovecha las últimas innovaciones tecnológicas. De una parte, utiliza los 600 Mb que pueden ser almacenados en un CD-ROM para ofrecernos la posibilidad de cargar 500 partidas históricas, desde algunas del siglo pasado hasta las del último campeonato del mundo y contar con una amplísima biblioteca de aperturas. Y, en segundo y más importante lugar, es capaz de sacar el máximo rendimiento al procesador 486 e, incluso, viene preparado para ser utilizado en un Pentium, con lo que pueden imaginar la cantidad de movimientos por segundo que este auténtico super-cerebro es capaz de calcular y aplicar. En el nivel más avanzado de juego, alcanza un nivel de grados ELO capaz de poner en apuros a un gran maestro. Por ello, es un programa indicado para cualquier ajedrecista, sea novato o, incluso, profesional.

Pero a pesar de la dificultad que entraña este juego, el manejo del programa es tan sencillo como jugar al parchís. Moviendo el ratón podemos acceder a los menús en cascada típicos de las aplicaciones Windows.

El primero incluye las opciones más importantes como salvar y cargar un juego, importar y exportar partidas y



Si no sabemos cómo avanzar en nuestro ataque, podremos pedir consejo.



Igual que la evolución del ajedrez, del mismo modo ordenado se nos enseñarán sus tácticas.

anotaciones (cuando cualquier otra base de datos de ajedrez puede salvar juegos y posiciones en archivos ASCII, pueden ser utilizados en este programa) imprimir, con lo que podemos obtener por escrito las anotaciones de movimientos, una partida en curso, etc. Incluso, si ganamos una partida en el nivel de campeonato, un certificado de campeón. En esta sección se configura todos los baremos de la partida: el nivel de juego que va desde novato a campeonato (la diferencia entre ellos es el tiempo del que dispone el ordenador para responder, un segundo en el primero y varios minutos en el último), los detalles de la partida referentes a los controles del tiempo y capacidad de la computadora , es decir, cuantos movimientos puede realizar mientras piensa. Además es posible jugar de la manera más difícil utilizando un sistema de entrenamiento que a menudo realizan



Ya hemos lanzado nuestro ataque y nuestras estrategias. ¡Que la suerte nos acompañe!

los maestros; el ajedrez a ciegas, con la posición de las fichas oculta. Todo un reto sólo apto para genios. Por si nos cansamos de jugar contra la inteligencia artificial del ordenador, siempre podemos luchar con la inteligencia humana como contrincante pues podemos jugar con un amigo vía modem o dentro de un servidor.

Cuando ya estemos cansados de tanto perder, podemos solicitar la ayuda del maestro, todo un gran acierto de este programa que analiza nuestro nivel de juego, nos ofrece consejos durante la partida, permite participar en 30 partidas entre grandes maestros para tratar de adivinar los movimientos, y nos enseña cientos de trucos, secuencias, aperturas y técnicas de perfeccionamiento. Ha sido diseñado por el campeón de Estados Unidos de ajedrez, Yasser Seirawan, lo que es toda una garantía. Y aunque no llega, por supuesto, al nivel de un buen entrenador de ajedrez, con su ayuda podemos llegar, al menos, a decir que



Los grandes maestros y sus grandes enfrentamientos desfilarán por nuestra pantalla.

nos defendemos bastante bien en el ajedrez.

La innovación más apasionante de este programa es la posibilidad de crear nuestro contrincante computerizado. Elegir principiantes o grandes maestros y su estilo, la fuerza de juego, diversidad, profundidad de utilización de la extensísima librería de aperturas, partidas y movimientos que tiene memorizadas el programa, son sólo algunas de las numerosas opciones que tenemos para crear un oponente "a nuestra medida". Así mismo, también podemos crear torneos de hasta ocho jugadores (es posible combinar humanos con artificiales), en el que se respetan las tradicionales puntuaciones de medio punto por tablas y un punto por partida ganada. Podemos salvar el torneo en cualquier momento y consultar la tabla de clasificación. Vamos, tan real como si estuviéramos participando en el prestigioso torneo de Linares.

Existen seis tableros diferentes en tres dimensiones y cuatro en dos dimensiones (que suelen tener una vista menos espectacular pero más clara a la hora de jugar). En ellos podemos situar más de diez tipos de fichas de muy diferente estilo. Además, también podemos diseñarlas a nuestro gusto con un sencillo generador de piezas.

Hay muchísimas opciones más contempladas en este sensacional juego de ajedrez que no podemos mencionar por falta de espacio pero que están perfectamente explicadas en el completo manual que acompaña al programa. Estamos ante la simulación de ajedrez más completa del momento. Se ha creado una poderosa inteligencia artificial que explota al máximo los 32 bits de los procesadores de última generación. Hay cientos de partidas, una inmensa librería de aperturas, un eficaz profesor, cientos de opciones más y todo ello con una realización gráfica de enorme calidad. Tampoco faltan los sonidos como los comentarios del entrenador, el deslizamiento de las piezas por el tablero o varias piezas musicales (aunque siempre es mejor desconectar la música cuando nuestras neuronas están al ciento por ciento de su capacidad de trabajo). *The Chessmaster 4000 Turbo* es



Si tomamos para jugar un tablero tipo "dinosaurio" la lucha puede ser muy dura.

el mejor programa de ajedrez del momento y es absolutamente imprescindible para todos los aficionados, sea cual sea su nivel, a este gran deporte. El único inconveniente que tiene es que para poder disfrutar de él al máximo es preciso disponer de 8MB de RAM, porque si sólo tenemos 4 podremos disfrutar de todas las opciones disponibles, pero con unos tiempos de carga eternos.

– Anselmo Trejo



Dos Mundos Pequeños

Time Warner's Thumbelina & Trimark's Thumbelina

Windows • **Time Warner Interactive /Trimark Interactive**

Secuestrada por un sapo, casi congelada hasta la muerte, rescatada de casarse con un amoroso topo, ¿a qué niña no le gusta la historia de Pulgarcita (*Thumbelina*)? En otras palabras, ¿a qué productor no le gusta la idea de volver a meter en problemas a una bella heroína, llámese Pulgarcita, Jasmine, Blanca Nieves o Ariel, antes de que aprenda finalmente a deletrear P-R-Í-N-C-I-P-E?

Tras el éxito de la versión cinematográfica de La sirenita de Hans Christian Andersen entre las preadolescentes, era una cuestión de tiempo que alguien pensara en dar a Pulgarcita otra oportunidad. Por supuesto que Pulgarcita sufre, ama y consigue finalmente sus alas de hada, esta vez en CD-ROM, y en realidad en dos versiones diferentes. Si quiere, puede aburrir a su niño dos veces...

Thumbelina de Trimark es un CD-ROM para niñas de 3 a 9 años, un libro de cuentos ilustrado con diseños sencillos y efectos sonoros; los usuarios más jóvenes pueden escuchar la narración del cuento o pueden pasar al modo interactivo, con suficientes puntos de interés como para ocupar el tiempo de un niño de 5 años mientras su padre hace la cena. Si se trata de una cena elegante, quizá también tenga que darle el libro de colorear incluido con el paquete...

Pero no cuente con utilizar esta versión como "canguro" más de dos veces. Eche un vistazo al diccionario para reírse un poco, las palabras parecen haber sido traducidas del danés por algún traductor de inglés no nativo. (Por ejemplo, "Capturado" se define como "haber sido atrapado y estar cautivo").

Para gráficos, voces y música más sofisticados puede pasar a Thumbelina de Time Warner Interactive, basado en la película que fue un fracaso cinematográfico pero que ha sido uno de los 10 vídeos mejor vendidos en 1994. Este CD-ROM de Windows, la versión Mac saldrá en primavera, cuenta con la colaboración del famoso animador Don Bluth, y con la de un compositor también muy famoso, Barry Manilow, pero el resultado es un bostezo aún mayor.

Cada ciertas páginas existe la oportunidad de hacer algo como contar, cantar, completar puzzles o dibujos interactivos (los dibujos cobrarán vida cuando sean completados). Pero si no piensa en las niñas como autómatas de contar, cantar y manejar el ratón, no encontrarán muchas cosas a hacer.

El interfaz es torpe. El narrador con forma de animal es muy irritante y no podrá salir del juego sin aguantar sus interminables manifiestos legales. Time Warner dice que *Thumbelina* fue diseñado específicamente para animar a las niñas de 3 a 8 años a interactuar con el ordenador casero, sin duda con buenas intenciones. Pero una nota para Time Warner: deje las alas de hadas falsas y dé a las niñas auténtica aventura y emoción si quiere atraerlas a la interactividad del ordenador.

– Steven Anzovin

Trimark's *Thumbelina*



El pulgar de la amable anciana provoca resultados insospechados.



Los niños pueden aprender muchas cosas sobre Christian Andersen.

Time Warner's *Thumbelina*



La pobre heroína sueña con encontrarse con su hermoso príncipe.



Cuando este dibujo haya sido totalmente coloreado, empezará a moverse.

Trimark's *Thumbelina*

Diversión: **Gráficos:**

Interfaz: **Sonido:**

Total:

Time Warner's *Thumbelina*

Diversión: **Gráficos:**

Interfaz: **Sonido:**

Total:

Diversión y Jugabilidad

Warcraft: Orcs & Humans

DOS • **Blizzard Entertainment**

Se encuentra en un mundo nuevo y sobre la pantalla aparecen pequeños orcs montados en lobos que avanzan a través de un paisaje desconocido. De pronto tropiezan con pequeños arqueros humanos y claro está, empiezan a luchar. Pero justo cuando los arqueros aniquilen a los orcs, un pequeño personaje tipo troll convertirá sus sangrientos cuerpos en guerreros esqueléticos, y la lucha continuará. Por cada baja en la batalla, surgirá un nuevo esqueleto. Pronto, los humanos son aniquilados.



Si no controla bien sus recursos, prepárese para un recuento detallado y doloroso de su fracaso.

Esto es *Warcraft*, uno de esos raros juegos en los que poder perderse, en los que uno se sienta para jugar media hora y antes de darse cuenta se habrá pasado toda la tarde. Para mí sólo ha habido unos 10 títulos tan jugables y fáciles de jugar como éste, juegos como Populous, Civilization y Doom; *Warcraft* se encuentra en buena compañía.

Superficialmente, Warcraft es un juego de estrategia bastante sencillo. Tanto si controla a los humanos como si controla a los orcs, su principal objetivo será aniquilar al bando contrario. Para tener éxito tendrá que actuar en varios niveles, aprovechar los recursos naturales y sopesar cuidadosamente los costes de realizar mejoras como construir templos para entrenar a magos, o herrerías para mejorar el blindaje y las armas de sus tropas; o explorar el campo oscuro y



En EL CD-ROM
Orcs y humanos guerrean por dominar el mundo.

desconocido en busca de minas de oro, con la esperanza de no encontrarse con el enemigo antes de conseguir fortalecer sus propias tropas.

Es complejo pero no tanto como muchos otros simuladores militares u otros juegos de estrategia. De hecho, los aficionados a la estrategia puede que piensen que no hay bastantes cosas a hacer. Sin embargo, no tienen razón si dicen que *Warcraft* no vale nada sólo por eso. El objetivo de los diseñadores del juego fue crear algo de lo que disfrutar fácilmente, y premiar a largo plazo, no recrear la monótona vida diaria de un juego militar; y eso es lo que han hecho, tramando bastantes detalles como para convencerle de que ha entrado en un mundo nuevo, pero nunca tantos como para que su visita se convierta en algo abrumador.





Arriba, el noble castillo de los humanos; abajo, la torre del homenaje de los orcs. ¿Cuándo aprenderán a vivir juntos?

¿Qué es lo que hace que este juego sea tan divertido? Quizá sean sus efectivos gráficos, o los personajes que aparecen tan perfectamente realizados para el tono ligero y entretenido del juego, o quizá sean los efectos sonoros y musicales, ambos tan buenos que no me puedo imaginar que el juego fuera tan divertido sin ellos.

Y después hay algunos toques, como la primera vez que pulsé sobre un lancero orc y dijo "Agu"; pulsé otra vez y el personaje preguntó ¿Qué?, pulsé otra vez y gruñó ¡Qué, qué! y si sigue insistiendo acabará diciendo, "deja de molestarme". Los diseñadores no tenían porqué incluir esta característica, lo hicieron porque les gustaba lo que estaban haciendo y así lo han demostrado. *Warcraft* está lleno de tantas cosas extra que este juego pueda divertir como un título de estrategia, y por su propio juego.



Las batallas pueden ser agitadas, por lo que deberá vigilar a todas sus unidades. No querrá que nadie se quede por ahí...

Pues hasta aquí lo básico, añada ahora una modalidad de campaña que le lleva suave pero desafiantemente a través del proceso de aprendizaje, el soporte completo de red y módem, los escenarios a medida, etc., y se hará una idea de por qué resulta tan fácil encariñarse con este juego. Pero no lo comprenderá plenamente hasta que lo juegue, y se lo recomiendo sin reservas.

– Matt Firme

Diversión: ◉◉◉◉◐
Gráficos: ◉◉◉◉
Interfaz: ◉◉◉◉◐
Sonido: ◉◉◉◉
Total: ◉◉◉◉

Espectáculo Espacial

Wing Commander III. Heart of the Tiger.

DOS • **Origin**

No creo que a estas alturas alguien desconozca la historia de *Wing Commander*, una saga espacial informática ya casi comparable con el Star Wars cinematográfico. A lo largo de su evolución, dos juegos del mismo título y un Armada Wing Commander, la historia ha ganado en complejidad, al igual que los programas realizados para ella.

Para la tercera entrega de la saga, Origin ha tirado la casa por la ventana, convirtiendo esta última producción en una auténtica película interactiva, género muy de moda últimamente, gracias, cómo no, a la aparición del CD-ROM. De hecho, han sido necesarios cuatro CD-ROMs para almacenar las nuevas aventuras espaciales de los Terranos de la Federación contra los Kilrathy. Y es que una producción de esta envergadura, que combina simulación espacial con aventura cinematográfica, no se merecía menos. Como muestra, sirva enumerar el fabuloso plantel de actores que intervienen en ella: Mark Hamill (Star Wars), John Thys Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard y Ginger Allen.



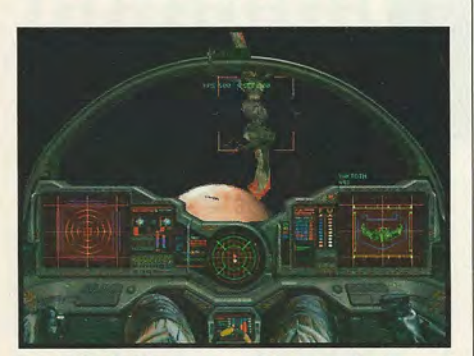
Nuestra misión es siempre la misma: destruir las fuerzas enemigas sin apenas bajas en nuestras flotas.



Tenemos enfilado nuestro objetivo y no podemos fallar, puesto que supondría nuestra derrota.

Pero todo tiene su precio, y en este caso, *Wing Commander III* se lo cobra en requerimientos de sistema, por lo que la configuración mínima de su ordenador deberá poseer las siguientes características: una CPU 486DX trabajando a 50Mhz, con 8 Mb de RAM, 20 Mb de espacio en el disco duro, una unidad de CD-ROM de doble velocidad, y una tarjeta compatible VESA para el juego en SVGA... De hecho, para que el programa corra con holgura, y no tenga que recurrir constantemente a la lectura del CD, la instalación sugiere asaltar su disco duro y apoderarse de unos 50 Mb de espacio. En ese volumen de datos se incluyen los archivos de las misiones que tendrá que llevar a cabo en el juego, con lo que la aventura gana en dinamismo, aunque sea a tan alto precio. Para terminar con el tema de la instalación diré que las tarjetas de sonido soportadas por el programa van desde la clásica SoundBlaster hasta la Gravis Ultrasound, pasando por los sistemas de sonido Roland o Ensoniq SoundScape. Por cierto, además del ratón y el teclado, es casi imprescindible poseer un joystick para las fases de simulador –el juego cuenta con una opción de centrado accesible desde cualquier punto de la aventura–.

Si ya ha reunido todo el equipo necesario, pasaré directamente a comentar lo que da de sí este interesante programa. Lo primero que verá nada más arrancar el juego, será una introducción –que ocupa casi la totalidad del primer CD– al más puro estilo cinematográfico que le quitará el aliento. En ella podrá presenciar los últimos acontecimientos ocurridos desde el final de la ultima aventura *Wing Commander*: la lucha de la Federación



La visión desde nuestra cabina es perfecta: tenemos al universo a nuestros pies...



La pantalla del programa nos muestra todos los datos técnicos que necesitamos.



Las explosiones son espectaculares. La oscuridad del espacio se ilumina por completo.



Las armas de cada nave son su parte más fundamental y la más difícil de seleccionar.



El equipo que formamos es valiente y está muy compenetrado.

contra los temibles Kilrathy, la despreciable raza que quiere hacerse con el poder absoluto en todo el universo, se ha saldado con la pérdida de una de las armas más poderosas de la Federación: la nave "Concordia", cuyos tripulantes han sido hechos prisioneros por los Kilrathy. Estos prisioneros serán al final desintegrados por los enemigos de los Terranos. Pero dejarán con vida a la Coronel DeBerau, es decir, Angel, una de las protagonistas de la saga, además de "compañera sentimental" del protagonista masculino interpretado por Mark Hamill, el Coronel Christopher Blair, papel que adoptará en el juego. La historia entonces le llevará ante sus superiores, quienes le enviarán a la nave "Victory" para continuar su lucha contra el enemigo. En su viaje, podrá enterarse de las últimas noticias difundidas por la televisión gracias a su flamante monitor portátil. Se rumorea que ante la presión de los Kilrathy, los humanos deberán huir de la Tierra y plantar sus "semillas" en otra galaxia. En medio de estos desalentadores acontecimientos, la pérdida de Angel, la lucha hostil, llegará a la "Victory", donde será recibido por su nuevo superior, el Capitán Eisen. Allí encontrará además a su antaño compañero de vuelo, Hobbes, el buen Kilrathy, quien no es bien visto por el resto de la tripulación de su nuevo destino. Este rechazo le ha llevado incluso a abandonar su puesto de piloto.

Y así comienza el juego. A bordo de la "Victory", usted podrá deambular por todas las dependencias de la nave, dividida entres secciones diferenciadas, y separadas por un pequeño viaje en ascensor. El juego transcurre en este escenario, donde podrá hablar con sus nuevos compañeros, que son muchos y bien interpretados por parte de los actores que intervienen en la aventura, hasta que sea requerido para la primera de las cincuenta misiones que deberá completar. En ese momento deberá acudir a una sala especial en la que el Capitán le comunicará su cometido, con todo lujo de detalles. El siguiente paso será comunicar las órdenes al resto de los pilotos, y elegir uno de ellos para compartir con él la primera misión. En



Todo salta por los aires, aunque en este caso se trata del vacío espacial. La victoria está cada vez más cerca.

principio, tan sólo estará disponible Hobbes, pero a medida que vaya conociendo a los demás pilotos, podrá elegir cualquiera de ellos. Y ya sólo queda la elección de la nave de combate a pilotar –entre las cuatro disponibles–, además del armamento que vaya a utilizar.

A partir de este punto el juego cambia radicalmente, para convertirse en un apasionante simulador espacial en tres dimensiones donde podrá elegir entre la multitud de vistas diferentes con las que cuenta el juego. Esta parte de la aventura está especialmente cuidada, y resulta de lo más real gracias al sonido espectacular y a los gráficos impresionantes de los que hace gala.

Y de esta forma transcurre la aventura, aunque hay que decir que esta estructura aventura-misiones no resulta en absoluto rígida, ya que a lo largo del juego se van produciendo diversas situaciones a las que hacer frente, que rompen la supuesta monotonía de la vida a bordo de la "Victory".

Para finalizar, diré que *Wing Commander III, Heart of the Tiger* gusta por su impecable realización, por la sugerente mezcla de aventura y simulación, por el espectáculo visual y cinematográfico que impregna cada una de sus escenas y por lo revolucionario de su concepto. Si usted busca lo último en software de entretenimiento para su PC –para lo último en PCs, claro– y está preparado para sorprenderse, hágase con *Wing Commander III*. No le defraudará.

– Fco. Javier Rodríguez



El Eslabón Natural

Unnatural Selection

DOS • **Maxis**

Según *Unnatural Selection*, la última guerra se librará con gigantescas tortugas escamosas de dos patas en lugar de con bombas y armas. Las fuerzas del mal crearán genéticamente estos monstruos y los dejarán libres en la sociedad.

La construcción de la bestia perfecta requiere de estrategia. En *Unnatural Selection* criará "theroids", formas de vida artificial con códigos genéticos fácilmente manipulables, y dirigirá sus batallas desde un laboratorio militar. Empieza criando características positivas en su población. Esto incluye acelerar su evolución controlando su alimentación y espacio, e inyectándoles continuamente una serie interminable de genes y hormonas.



Un joven especimen recibe una inyección de mutágeno en el laboratorio "theroid".

También puede desarrollar "theroids" de un solo propósito para ocasiones especiales; yo creé reproductores-rápidos para "combates cataclísmicos", y "theroids" de máxima potencia moviéndose lentamente por campos de batalla difíciles de retener; pero no importa cómo los críe, haga lo que haga, hágalo rápido antes de que el ejército del enemigo crezca demasiado. *Unnatural Selection* ofrece varios desafíos estratégicos, no sólo tendrá que controlar un ciclo evolutivo sino planear varias campañas militares.

Unnatural Selection es divertido pero



Utilice helicópteros para transportar "theroids" y suministros al campo de batalla.

un poco monótono. Después de un par de islas me habría gustado cambiar a armas convencionales y machacar por completo el programa "theroid". Este CD-ROM necesitaba más tiempo de desarrollo para que sus programadores pudieran crear mayor variedad dentro de la especie.

– Steven L. Kent



Fuera del Green

Picture Perfect Golf

DOS • **Lyriq**

Suena bien como idea para un simulador de golf: utilizar fotografías digitalizadas para ver el campo en lugar de gráficos basados en fotografías. Este es el planteamiento elegido por Lyriq para su primer juego deportivo, y aunque este concepto puede tener posibilidades, aquí no funciona. El texto de la caja dice que "la perspectiva en primera persona de *PPG,* donde no se ve nunca una figura en la pantalla realizando el golpe, es más auténtica que los sistemas que utilizan iconos de jugadores de golf en otros juegos de golf"; al fin y al cabo usted no se ve desde una perspectiva en tercera persona cuando está jugando en el campo. Pero éste es un juego de ordenador dirigido a crear una sensación de que "está ahí", y *PPG* nunca lo consigue. Además, en la vida real, sí que ve a la gente con la que está jugando; en una vuelta multijugador de *PPG,* sus compañeros de golf permanecen invisibles.

Además, está la calidad de las fotografías escaneadas; su pobre aspecto me recuerda al de viejas postales que han pasado demasiado tiempo en el escaparate; el cielo es a menudo una extraña mezcla de azul y violeta, más o menos como se ve antes de una tormenta o después de una supuesta guerra nuclear... Jugar es poco gratificante, los 18 greens vienen representados con sólo 12 fotografías, una forma pobre de reflejar el



En la representación del cielo no se utilizan matices y por eso parecen como de otro mundo.



Ya es bastante malo que la misma fotografía del green se utilice en más de un hoyo, pero es imperdonable que las imágenes planas impidan "leer" el green para hacer "breaks".

trabajo que costó crear cada hoyo. No hay repeticiones instantáneas, ninguna forma de guardar un golpe, ninguna forma de cambiar de dirección; en pocas palabras *PPG* carece de jugabilidad y realismo.

– Stephen Poole



El Mejor Trofeo

Gone Fishin'

DOS • **Amtex**

Probablemente *Gone Fishin´* no le atraiga al momento por dos razones: primero porque viene en una pequeña caja roja de aparejos de pesca y muchos vendedores evitan las mercancías voluminosas, es decir que puede que no lo vea en su tienda de software local; y segundo, si lo ve, el diseño de la caja es de lo más simplón que haya visto en mucho tiempo; aparece un tipo con cara de tonto, vestido para pescar, y sentado delante de un pequeño PC.

Pero no deje que cualquiera de estos detalles le impida jugar *Gone Fishin´*; y si no lo encuentra, pídalo por correos y no sea demasiado duro con el tonto de la caja porque éste será su aspecto si alguien le ve jugando hora tras hora con este título sorprendentemente adictivo.

Como ya se imaginará, *Gone Fishin'* es un simulador de pesca, pesca de agua dulce, para ser más exactos. Con este CD-ROM podrá probar su suerte en las profundidades de la bahía de Quinte, en el lago Ontario, un auténtico paraíso para los pescadores de la vida real. Gracias a sus diversos habitats y ambientes verá muchos peces, a menudo de un tamaño increíble. Las islas de la Bahía, los profundos canales, las marismas y los bancos de arena son el hogar de todo tipo de peces, desde las percas a los lucios.

Sin embargo, no tiene porqué saber nada de esto para disfrutar del juego. En realidad, no tiene que saber mucho de pesca. Si necesita consejos, pídaselos a Bill Saif, del programa de televisión Rod & Reel, que es su compañero de pesca. Saif le hablará de las costumbres de los peces de la bahía, qué tipo de anzuelo picarán, y varios detalles más que le pueden ser de gran utilidad en su pesca.

Los gráficos de alta resolución del juego son excelentes y dan un bonito toque a las secuencias de pesca. Verá claramente su caña en el agua, ese pequeño movimiento de que están picando, y se emocionará cuando vea la sombra gris de un pez monstruoso que



Al anciano de la posada le gusta contar largas historias, pero si le escucha atentamente recibirá algunas pistas muy valiosas.

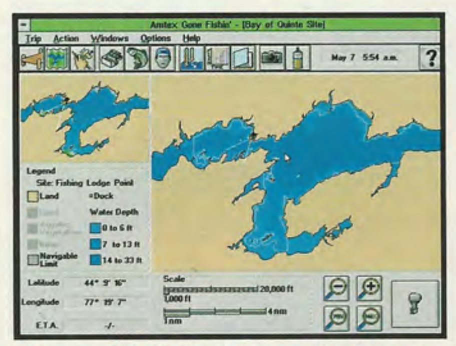


Si es bueno verá su nombre en la pared de trofeos. Sin embargo, no crea que podrá pescar a los más grandes en sitios de aficionados.

lucha mientras usted enrolla el sedal. Hay que admitir que el diseño del interior de la posada del viejo, y dan cierto ambiente al juego a la hora de simular un viaje de pesca real. Antes de salir deberá asegurarse de que lleva los anzuelos correctos (y repelente de mosquitos), así como tener una idea de adónde ir sino quiere pasar todo el día tirando gusanos en los lugares equivocados.

Para darle mayor realismo hay un mapa de la bahía, un mapa de aquellos puntos calientes de pesca usados por pescadores de todo el país. Además, se listan más mapas que le darán una idea del potencial de *Gone Fishin´*, la posibilidad de añadir más paquetes que le permitirán pescar en las aguas de todo el mundo.

Pero lo mejor que tiene Gone Fishin´ es su precisión, el que después de un mes en la bahía sabrá mucho sobre los peces y sus costumbres. Además empezará a pescar algunos de



Este mapa de la bahía es lo que utilizará para ver sus lugares de pesca. Puede ampliar la imagen para comprobar su profundidad y vegetación.



Aquí es donde pasará gran parte de su tiempo. Eche el anzuelo y enrolle el sedal usando el ratón. Saber utilizar los distintos señuelos es vital.

los grandes, peces que luchan tan duramente que pensará que nunca podrá traerlos a tierra, y en muchas ocasiones no podrá, lo que también está bien.

– Matt Firme

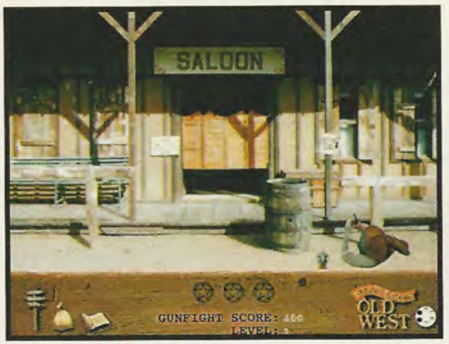


Turismo en el Oeste

Wyatt Earp's Old West

Windows/Mac • **Grolier Electronic Publishing**

El subtítulo de este producto, "una aventura multimedia en el salvaje Oeste", puede hacerle creer que se trata de una aventura gráfica ambientada históricamente; impresión que queda reforzada por el texto de la caja que dice:



Si pretende entrar en el salón, asegúrese de que va bien armado y bien protegido.



Vista que aparece mientras merodea por las calles de Tombstone. El cursor se convierte en una flecha para indicar en qué dirección puede avanzar; los iconos de ojo aparecen cuando pasa sobre algo que puede examinar con detalle.



Con este mapa, hasta ir de un extremo del pueblo al otro es instantáneo; pulse sobre un edificio (o el nombre de un edificio, en el índice de la derecha) y estará ahí.

"de pronto Ike Clanton dobla la esquina, con su revolver en la mano. Tú sacas el revolver y disparas... Furtivamente llegas al bar del Salón Oriental... Por la calle Fremont y atracan la caja fuerte del banco local... ¡Pero cuidado! Un bandido podría saltar desde detrás de un barril y empezar a disparar en cualquier momento...".



Cuando salga de un edificio, el viejo George aparecerá para preguntarle lo que ha visto. Responda correctamente, y será recompensado con un dólar brillante; si se equivoca, George le dirá algo así como "¡Vete y entérate bien!".

¿Por qué estoy desperdiciando el espacio de una valiosa crítica citando el texto de una caja? Porque si compra *Wyatt Earp´s Old West* esperando encontrarse con una aventura de acción, ambientada en primera persona en el duro y salvaje Tombstone de 1880, le va a defraudar. Es cierto que hay tiroteos, y que disparará contra los forajidos que aparecen de vez en cuando. Pero que conste que esto no es *Mad Dog McCree* con una trama, puzzles e interacción de los personajes.

Wyatt Earp´s Old West es un CD-ROM de referencia con una presentación única; en lugar de hipertextos y vídeos aprenderá sobre el viejo oeste moviéndose por Tombstone, visualizado a través de una serie de fotografías. Cuando mueva el cursor por cada escena, éste se convertirá en una flecha de dirección o en un ojo. Las flechas le llevarán a otras escenas mientras que el icono de ojo le



Las fotografías de la época se utilizan para completar la narración de George.

indica que ese objeto puede ser examinado con más detalle.

Su guía turística es George, un "fantasma" genial que ofrece cantidad de datos interesantes de la vida cotidiana del viejo oeste. Examine un objeto y George le dará una descripción verbal o aparecerá en una película Quick Time.

Puede recoger algunas cosas, una ruleta, una combinación de números de una caja fuerte, un telegrama, y podrá usar estas cosas en el pueblo, pero eso no aporta nada nuevo al juego. Debería poder utilizar una combinación de números para abrir la caja fuerte del banco, pero a mí no me funcionó; y después de enviar a Wyatt un telegrama pidiéndole que viniera al pueblo, el muy gamberro ni apareció. Lo mismo digo sobre el dinero que ganas disparando contra los malos y contestando a las preguntas de George. La única forma en que pude gastar el dinero fue en la máquina tragaperras.

La información de *Wyatt Earp´s Old West* es interesante y ofrece cantidad de información sobre la forma de vida en la frontera del viejo oeste. Estaría bien si hubiera una forma más rápida de acceder a esa información en lugar de merodear por una serie de fotografías hasta que encuentre un objeto. Pero la mayoría de los usuarios tendrán que aprender toda esta información lentamente mientras pasean por las calles.

– Stephen Poole



Sin Control

Rise of the Robots

DOS • **Time Warner Interactive**

Cuando vi por primera vez *Rise of the Robots* me impresionó bastante. Developer Mirage Technologies había conseguido crear algunas de las mejores animaciones en 3D y alta resolución que había visto, y en realidad me apetecía mucho jugar este juego de combate futurístico, jugar contra los robots.

Ahora que lo estoy jugando me recuerda ese viejo refrán que dice: "cuidado con lo que deseas...".



Tras una asombrosa introducción, entrará en combate. Aquí es donde aparece el lado malo del juego.

Sí, *Rise of the Robots* tiene muy buen aspecto. Es muy atractivo (con cantidad de "golosinas visuales" y hasta una banda sonora de Brian May, del grupo Queen), y es asombroso cuando por fin te das cuenta de lo malo que es el juego.

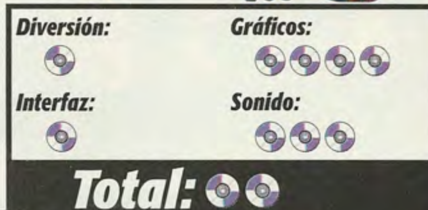
El problema en una palabra es el control. El control es de vital importancia en el género de los combates cuerpo a cuerpo, como cualquier jugador de videojuegos sabe. Un buen control del personaje que aparece en la pantalla, y cuando digo bueno quiero decir que se produzca una acción cuando se pulse su botón correspondiente, así como una amplia variedad de movimientos posibles, son los pilares del éxito en un juego de este tipo. Pero la habilidad de realizar una docena o más de movimientos, de usar combinaciones inesperadas o contar con una velocidad asombrosa, es a menudo la única estrategia posible.

Rise of the Robots ofrece un control torpe y una selección de movimientos lamentablemente limitada. Además, es una pena porque si se hubiera prestado más atención a lo básico éste podría haber sido un juego excelente.

– Matt Firme



Los robots del juego son "preciosos". Pero el aspecto no contrarrestar su pobre jugabilidad.



Total:

El Mejor Espectáculo
Circus!

Mac • **Voyager**

Seguro que recuerda cuando iba al circo de pequeño. ¿Recuerda lo mal que olía la carpa? ¿Lo pegajosos que estaban los asientos? ¿Cómo la alergia de su hermano acabó siendo varicela? ¿lo recuerda? Pues yo sí y, por eso, me lo he pasado mucho mejor, dentro de *Circus!* de Voyager.

Circus! le lleva a una gran carpa llena de diversiones. En la carpa principal hay ocho actuaciones circenses. Cada una de ellas requiere algún tipo de control por parte del usuario, usando una combinación de memoria, intuición, estimación, ciertos conocimientos de física y buena suerte. Conseguir que los leones tiren balones a través de un aro mientras saltan desde el extremo de un balancín no es tan difícil si sabe algo sobre cómo funcionan las palancas. Mucho más difícil es disparar el cañón humano contra un pelmazo loro volador; tendrá que descubrir cuánta pólvora utilizar, cuándo encender la mecha y hacia dónde disparar. Afortunadamente, la bola de cañón humana tiene buen sentido del humor, a pesar de sus frecuentes viajes a través de la lona de la carpa y al lago que hay fuera.

Sobre el Cartel del Circo aparecen los resúmenes animados de las ocho actuaciones.



Si ponemos un poquito más de pólvora en el cañon, la bala humana atravesará la lona.

También necesitará utilizar su ingenio para enseñar a bailar a los elefantes, para ayudar a los payasos a reparar su coche y para que los artistas del trapecio realicen sus números sin que se caigan. Los errores producen resultados tontos que le harán reír. Los desafíos se presenta en gran variedad de niveles, y hay un ratón que le dará consejos si se queda bloqueado.

Para un cambio de escenario, pase a la parte trasera del circo. Los jugadores más jóvenes quizá quieran escabullirse en la caravana del payaso, donde se divertirán pintándose la cara en el espejo y descubriendo las múltiples bromas que hay en su interior. Se sorprenderá cuando vea el contenido del baúl mágico.

Los artistas del trapecio chocarán contra el suelo si no es rápido con el ratón.

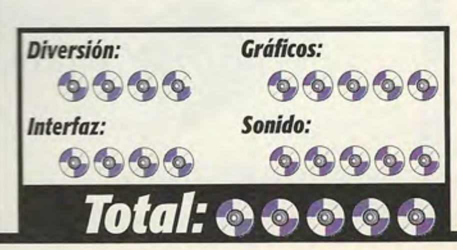
Mi hijo de cinco años se quedó alucinado. Las melodías del circo se encuentran en un tocadisco de la carpa musical.

El interfaz es muy simple. El icono de la parte inferior de la imagen le permite consultar la lista de actuaciones y obtener un resumen animado de cada una de ellas. Pasar a otras partes del circo se realiza fácilmente con el ratón. Pulse sobre el agujero del ratón para dar una vuelta rápida entre las carpas principales y entre bastidores. Los gráficos son tipo dibujos animados, excelentemente animados, y el tono general es muy cómico. Los niños que tengan un par de horas libres en un día de lluvia encontrarán en *Circus!* un buen lugar donde pasar la tarde.

– *Steven Anzovin*



El decorado de la caravana del payaso es muy surrealista.



Caminos Oscuros

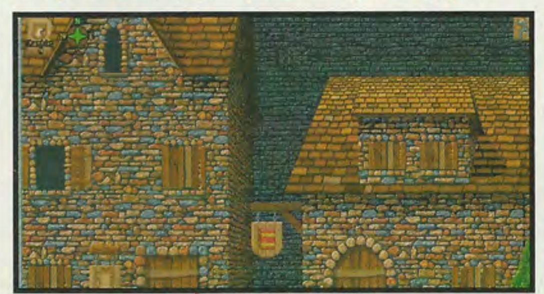
Shadows of Cairn

DOS/Windows/Mac • **Masque Publishing**

A primera vista, *Shadows of Cairn* parece simplemente malo. Sin embargo, juego con él unos instantes y pienso "bueno, a lo mejor tiene posibilidades". La música es buena. El diseño es único... Pero, como suele pasar, es mejor fiarse de las primeras impresiones. Desarrollado por Ant Software, *Shadows of Cairn* es un juego de rol que sigue la tradición de..., bueno, la tradición de las malas aventuras de rol. Empieza presentado a su personaje, Quinn, un ladrón erróneamente acusado de matar a Duke. Quinn merodea por el pueblo y por debajo de él, haciendo cosas para gente que le puede ayudar a limpiar su nombre. Utilizando una perspectiva lateral de la pantalla, el movimiento se limita a caminar de aquí para allá por la pantalla.



Debajo de la torre, Quinn puede caer por los agujeros.



La vista lateral del juego es interesante. Aquí, Quinn se dispone a atacar a un guardia.

Quinn puede saltar, agacharse, buscar, y luchar; todo esto realizado con una serie bastante torpe de pulsaciones de tecla. Él recoge objetos, y estos son utilizados automáticamente cuando se necesitan. En ocasiones, Quinn habla con la gente, pero las conversaciones están preprogramadas y no hay interactividad real. En resumen, viajará por algunos gráficos esporádicamente interesantes y dejará que le pasen cosas, mientras una música de rock duro demasiado fuerte resuena inapropiadamente sobre la banda sonora. Las voces y el guión son tan malos, que se reirá a carcajadas. Muchas carreras y muchos saltos es lo que aquí se entiende por interacción. Si no se lo compra, no se pierde nada

– T. Liam McDonald



Un Tipo Gracioso

Johnny Cocktails

Windows • **Great Bear Technology**

El personaje de este CD-ROM es un cómico con mucha personalidad, diseñado con arcilla. Deberá ayudarle a montar poco a poco un espectáculo para un club nocturno con su inventario de chistes, insultos y juegos de palabras. Cada parte seleccionada se suma a una lista preprogramada. Una vez que haya pulido su actuación, Johnny estará listo para actuar (presuntamente en el Carolines de Nueva York).

El concepto que yace detrás de *Johnny Cocktail* es curioso, permitiéndole controlar la actuación (como en el karaoke) sin avergonzarse públicamente (como en el karaoke). Johnny es un alegre soldadito dispuesto a echarse las culpas de las bromas que no funcionan, como pasa con muchas de ellas. Y no es que a su audiencia le importe mucho, porque las otras figuras de arcilla de este club nocturno parecen estar realmente aburridas, a diferencia de la banda sonora de risa enlatada que ríe a carcajadas ante cualquier cosa que Johnny hace o dice. La mayoría de los chistes son viejos y horteras, pero también hay muchas cosas buenas.

Me encontré extrañamente sorprendido, no tanto por su contenido, como por el mismo *Johnny Cocktails*.



Antes de que Johnny salga a escena, ayúdele a elegir algo de material para asombrar a los espectadores del Carolines.



Aquí está..., ¡EN VIVO!..., para bien o para mal..., ¡Johnny Cocktails!

Hay algo atractivo en este pequeño personaje de enormes ojos, en su traje de lamé y en sus movimientos un tanto torpes. Pero dudo mucho que los diseñadores tuvieran la intención de que nos riéramos más con las bromas que con él.

– Phill Powell



El Futuro de la Humanidad

Inferno

DOS • **Ocean**

Inferno constituye la segunda parte de un simulador de combate espacial llamado *Epic* con el que la compañía inglesa Ocean creó en su día toda una revolución. *Inferno* transcurre como su predecesor en un mundo futuro en el que la humanidad se encuentra en guerra con una cruel raza alienígena llamada Rexxon que desde la destrucción de su propio planeta vagan por el universo buscando un nuevo lugar donde establecerse. Desgraciadamente los alienígenas han puesto sus ojos en el nuevo hogar de la humanidad, un sistema solar formado por siete planetas, tres satélites y un cinturón de asteroides que va a ser testigo de más de 700 misiones entre el Inferno, el más moderno caza espacial del imperio, y las fuerzas alienígenas.

Después de arrancar el programa e introducir nuestro nombre y nuestro apodo aparece un menú con tres opciones que definen la forma en la que accederemos a las diversas misiones del programa. En la modalidad "Director´s cut" somos testigos de una verdadera película en la que existe una historia definida que enlaza las misiones de combate y se va modificando en función de lo que suceda durante el juego. La modalidad "Evolutionary" puede conducir en teoría a centenares de historias diferentes ya que el jugador decide el lugar del sistema solar en el que es necesaria su intervención y asume la responsabilidad de sus decisiones. Y finalmente la opción "Arcade" es la más sencilla ya que nos permite acceder a cualquier punto del sistema solar y jugar cada misión por separado, resultando por tanto la más adecuada para realizar un primer acercamiento al programa.

Nuestro objetivos en Inferno pueden ser tanto aviones como satélites de comunicaciones.



Antes de enfrentarnos a nuestras misiones, hablaremos con nuestro jefe supremo, que nos dará las últimas instrucciones.

Las misiones de combate están separadas por escenas cinemáticas, escenas en las que el jugador no interviene y reflejan las conversaciones entre el piloto protagonista y el emperador o bien los acontecimientos que tienen lugar en el cuartel general de los Rexxon. Estas escenas son posiblemente el punto más espectacular del programa ya que los gráficos y animaciones poseen un gran tamaño y una excelente calidad, la acción puede ser contemplada desde diferentes ángulos y disfrutaremos de textos y voces digitalizadas en perfecto castellano.

Una vez a los mandos de la nave recibimos la misión y despegamos de la



Nuestro inferno es un arma mortífera. Si hacemos buen uso de la misma no tendremos contrario.



Nos encaminamos hacia la nave concentrados en nuestro objetivo y consciente de nuestras fuerzas.


Nos encontramos en una estación de combate, en compañía de pilotos expertos.


Cada personaje que aparece en este simulador espacial de combate tiene su misión específica.


Nuestro eficaz piloto tiene una anatomía algo diferente a lo que estamos acostumbrados.


Los escenarios por los que evolucionamos son los típicos de una aventura interestelar, con interminables pasadizos.

base. El control del caza resulta relativamente sencillo pero dada la gran cantidad de opciones disponibles resulta imprescindible manejar el teclado y combinarlo si lo deseamos con el joystick o el ratón. Disponemos de teclas para mover la nave, aumentar o disminuir la velocidad, seleccionar un arma y dispararla, aterrizar, recoger cápsulas de combate con diferentes ayudas y un largo etcétera. Existe un piloto automático con tres modos diferentes que permite atracar automáticamente, fijar el punto de mira sobre el objetivo más próximo o dirigirse a un punto fijado con anterioridad.

Las teclas de función permiten observar la acción desde diferentes cámaras y disponemos de una computadora de navegación llamada Navicom desde la que podemos acceder a un completo mapa del planeta o satélite en el que nos encontremos. Desde el Navicom podemos conocer nuestra situación y la de los objetivos más próximos así como fijar un objetivo al que podremos dirigirnos rápidamente mediante el tercer modo del piloto automático. Un completo interfaz holográfico ayuda al piloto a mantener la orientación, conocer la posición del objetivo y controlar aspectos como altitud, velocidad y dirección.

Siguiendo la línea definida por el mítico *Wing Commander*, *Inferno* es un nuevo ejemplo de simulador de combate espacial en el que se han simplificado al máximo los controles para acentuar el componente arcade. Aunque es necesario recurrir a un número relativamente elevado de teclas para dominarlo el manejo de la nave se hace enseguida intuitivo y en poco tiempo estamos ya en condiciones de sacarle el máximo partido posible. Los combates con las fuerzas alienígenas son de una intensidad que raya en lo frenético, los movimientos del entorno suaves y fluidos y la respuesta a los controles prácticamente instantánea.


Pero no sólo lucharemos en el espacio frío y oscuro. También lanzaremos misiles de día.

Inferno es sin duda uno de los juegos más completos y cuidados que hemos tenido la oportunidad de comentar recientemente. Posee tal cantidad de misiones que garantiza muchos meses de diversión y ofrece una simulación de una calidad desconocida hasta la fecha. Solamente echamos en falta algo más de detalle y definición en las naves enemigas y una mayor variedad e imaginación en la línea argumental de las escenas cinemáticas, pero debemos reconocer que nos hallamos ante un programa de dimensiones monstruosas que pone las cosas muy difíciles a quien le quiera superar.

– Pedro J. Rodríguez



Rumbo Correcto

Air Havoc Controller

Windows • **Trimark Interactive**

Unos puntitos de luz se desplazan por la pantalla del radar. ¿Parece interesante? Probablemente no, pero déle a *Air Havoc Controller* una oportunidad y descubrirá que este simulador de lentos movimientos es toda una bomba.

Sus dominios (una zona del espacio aéreo de Arizona de 55 km de anchura) incluyen tres aeropuertos y numerosas balizas de radio (llamadas puntos de trayectoria). Deberá asegurarse de que los aviones que hay dentro de su espacio aéreo llevan el rumbo correcto. Algunos necesitan aterrizar mientras que otros tan sólo necesitan ser desplazados a otros puntos de trayectoria en los límites de su espacio aéreo.

Los 11 niveles de dificultad varían en cuanto al tiempo de juego y a la cantidad de aviones a ser controlados. Por ejemplo, el juego de introducción ("Un Paseo por el Parque") le pide que controle a diez aviones en 15 minutos. El nivel de dificultad más duro, apropiadamente llamado "Terror en el Cielo", exige que controle a 50 aviones en una dura sesión de 45 minutos. La puntuación es sencilla, empieza con 1.000 puntos que se verán reducidos poco a poco a medida que cometa errores de control; es posible conseguir una puntuación negativa, y a menudo bastante probable.

El juego puede empezar pareciendo aburrido, pero es muy sorprendente la rapidez con la que puede escalar hacia una situación sobrecogedora. Algunas personas podrían sentirse ofendidas por la simulación de desastres aéreos. Su rechazo es comprensible debido a los horribles accidentes aéreos a los que hemos asistido. Las personas fácilmente impresionables pueden ajustar el juego para no tener que ser testigos de ninguna de estas masacres.

Con un poco de suerte quizá no experimente el terrorífico momento en el que dos pequeños iconos de color amarillo se vuelven de color rojo indicando un posible choque en el aire. Entonces aparecerá en pantalla una ventana de vídeo y verá uno de los 16 terribles accidentes: somos testigos de explosiones perfectamente reproducidas, alas cortadas y cabinas rajadas por la mitad, además del combustible del reactor vaporizándose en llamas y humo. Horrible, pero horriblemente enganchante.

Además de ofrecer entretenimiento lleno de tensión, *Air Havoc Controller* ilustra la monumental presión experimentada por aquellas personas que realizan este trabajo. Después de unas sesiones en los que se romperá los nervios, entenderá por qué los controladores de tráfico aéreo suelen jubilarse pronto. Yo lo sé, porque he visto lo que esos pequeños puntitos de luz amarilla pueden hacerle a una persona.

– Phill Powell

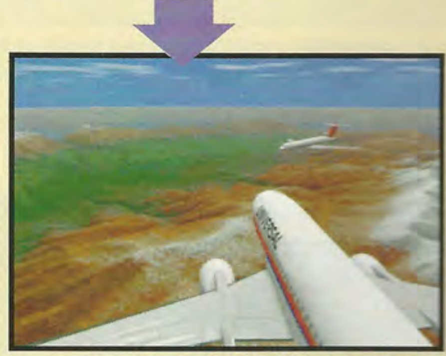
Pánico a 10.000 pies



Viajar puede convertirse rápidamente en un horror...



Ejemplo: un vuelo de rutina sale de Phoenix ...



... pero un mal control del tráfico aéreo lleva a dos aviones a un rumbo de colisión.



Los iconos de los reactores pasarán a ser de color rojo, indicándole lo que va a suceder.



Alucinantes animaciones y sonidos, cuentan el resto de la historia de forma explosiva.

Didáctico: ◉◉◉◉
Gráficos: ◉◉◉◉◉
Interfaz: ◉◉◉
Sonido: ◉◉◉◉◉
Total: ◉◉◉◉

Altos Vuelos

Paper Planes

Windows/Mac • **WordPerfect**

Durante años, los estudiantes han engañado a sus profesores y han entretenido a sus amigos con un trozo de papel. Para aquellos con más talento, la construcción de un avión de papel se acerca a una expresión artística. Resulta obvio, ante la creatividad que aparece en el CD-ROM *Paper Planes* de WordPerfect, que más de una persona involucrada en producir este título pasó mucho tiempo en busca del perfecto dardo acrobático.

¿Qué diría de un programa que no sólo le ofrece algunos de los diseños más sofisticados, sino que además le enseña cómo construir cada uno de ellos paso a paso? Los diseños van desde el avión tipo dardo más común, que probablemente todos hayamos construido, a naves acrobáticas y asombrosos diseños aerodinámicos. Cada diseño va acompañado de instrucciones detalladas sobre cómo construirlos y cómo hacerlos volar, además de una vista animada de la trayectoria de vuelo correcta. Un glosario explica todos los términos y ofrece algunas directrices sobre el diseño de los aviones. Todo esto viene envuelto en un interfaz muy bien diseñado que es casi tan divertido de utilizar como lo son los aviones de construir y hacer volar. Lo único que le falta es una opción para crear sus propios diseños, a partir de la nada o de diseño ya existentes. Despilfarrar el tiempo nunca ha sido tan divertido.

– Gary Meredith



Muchos de los diseños que aparecen en este programa son realmente revolucionarios.



Cada diseño va acompañado de instrucciones detalladas de cómo doblar el papel, que pueden ser visualizadas paso a paso.



Espías Profesionales

Central Intelligence

DOS • **Ocean Software**

Que no le engañe el arma que aparece en la caja. *Central Intelligence*, de Ocean Software, carece de tiroteos y persecuciones de coches. En lugar de eso, se parece más a un SimCity para espías, un juego donde desarrolla el papel de un maestro de espías, dictando tácticas a los espías que trabajan para usted.

El juego se desarrolla en la isla caribeña de Sao Madrigal, donde un dictador fascista ha derrotado al anterior régimen, ocupando todas las propiedades occidentales y estableciendo relaciones comerciales con China. Como Sao Madrigal produce grandes cantidades de petróleo y productos químicos, los EE.UU., no dejarán esta isla sin antes luchar.

Como maestro de espías, controlará a tres equipos de espías: los espías políticos vigilan las iglesias y los ministerios, reuniendo información sobre el nuevo gobierno y sus puntos débiles. Su equipo de propaganda recluta a estudiantes disidentes de las universidades locales, y publica material antigubernamental.

Aunque los espías militares son capaces de producir algunos daños, no podrán capturar a generales enemigos ni tomar el cuartel general del gobierno sin la ayuda de la población local. Para ganar en *Central Intelligence*, su estrategia deberá explotar las debilidades del gobierno, reclutar ayuda local y proteger además los intereses americanos. Aunque *Central Intelligence* se merece una buena puntuación por su creatividad, carece de aquello que hace que los jugadores jueguen una y otra vez. Juega desde una casa segura y nunca se enfrenta personalmente al peligro.

– Steven L. Kent



Gran parte del juego se desarrolla sobre este mapa interactivo. Aparecerán iconos cuando sus agentes tengan información.



Recibirá varios informes en vídeo a lo largo del juego. En éste, la policía arresta a un grupo de estudiantes universitarios.



Viaje Eterno

Menzoberranzan

DOS • **SSI**

Basado en el gran éxito de R.A. Salvatore, *Menzoberranzan* ofrece una aventura de rol entretenida y bastante bien hecha, del tipo AD&D. La aventura empieza cuando el pueblo de Icewind Dale es invadido por un grupo de Drows, una raza de elfos subterráneos y sádicos.



La pantalla de los personajes hace que el control del inventario sea muy rápida.

Enormes gigantes con garrotes, le esperan...

Los Drows arrastran a docenas de inocentes ciudadanos hasta sus guaridas subterráneas, y su grupo de cuatro personajes deberá luchar en numerosos combates para rescatar a su gente de la ciudad subterránea de Menzoberranzan, donde están prisioneros.

La historia comienza con algunas secuencias de animación realmente fantásticas, después pasa a una sola pantalla de recreación del personaje totalmente animada, y posteriormente al mundo del juego. Empieza luchando por las llanuras de Icewind Dale en busca de la entrada al Underdark, la guarida de los Drow. Un druida llamado Vermuelan le dará algunas gemas encantadas que le ayudarán en su hazaña, y aparecerán varios personajes más que se ofrecerán a unirse a su grupo en esta búsqueda, incluido Drizzt. Esto, sin embargo, sólo es el preludio del viaje desde el Underdark hasta Menzoberranzan.

Los diversos niveles por donde pasa están bellamente recreados y son, hasta cierto, punto bastante desafiantes, pero hay una ausencia curiosa de puzzles y un énfasis algo repetitivo en el combate en lugar de en la interacción de los personajes y en la historia misma. Por suerte, a medida que su grupo se adentre en el Underdark y finalmente en el mismo Menzoberranzan, se verá involucrado en la política de los Drow, gobernados por una serie de casas nobles, todas ellas interesadas en ganar mayor poder político. El énfasis cambia del combate estándar a la historia e interacción de los personajes, entretejiendo una trama llena de personajes que va más allá del tradicional juego de cuchilladas y golpes.



Un elemento destacado de los gráficos de* Menzoberranzan *son sus sorprendentes secuencias de muerte.



... al tiempo que le amenazan horribles espectros.

Tras mejorar el "motor" que crearon para *Ravenloft*, los diseñadores de DreamForge crearon un interfaz casi perfecto para *Menzoberranzan*. El grupo completo puede golpear al enemigo con sólo pulsar el ratón, y lanzar hechizos es un asunto relativamente fácil. El sencillo "motor" en tiempo real resuelve la mayoría de las luchas rápidamente, es decir, que no hay largos períodos de combate que interrumpan el ritmo del juego. Los detalles del inventario y del personaje aparecen en una pantalla bien diseñada que muestra toda la información limpia y eficazmente.

Con una extensa banda sonora, escenas animadas muy elaboradas, interminables efectos sonoros y diálogos hablados apropiados, *Menzoberranzan* es uno de los juegos de rol más completos y buenos jamás realizados.

– T. Liam McDonald



Cultura Estelar

Astronomica

Windows/Mac • **Hyper-Quest**

Astronomica es el título educativo más ambicioso –y con seguridad el disco mejor presentado– que he visto en meses. El programa enseña a niños de 9 años en adelante sobre los planetas, las estrellas y el universo dentro del contexto de una historia de misterio.

La secuencia cinematográfica de apertura, muestra el oscuro laboratorio SkyQuest, donde el genio/loco Dr. Mayer da los últimos toques al trabajo de su vida, un proyecto secreto llamado Astro-nomica.

La financiación para el proyecto ha sido suprimida, y Sal, un ser peligroso, intenta acabar con la investigación, pero el doctor continúa con sus descubrimientos aún a riesgo de poner en peligro el destino del Universo. Sara, la valiente hija de Mayer, pide ayuda al descubrir lo que le ha pasado a su padre.

En el laboratorio SkyQuest todos los ordenadores se han estropeado. Para acceder a la red informática y resolver el misterio de *Astronomica*, debe explorar el complejo hasta encontrar los objetos de astronomía expuestos y volverlos a poner en su sitio, y todo ello manteniéndose lejos de los ataques de Sal. Cada uno de los objetos expuestos presenta un desafío, un misterio intrigante que resolver –hay 28 en total–. ¿En qué lugar del Universo?, le invita a encontrar los objetos astronómicos ocultos que van pasando desde el sistema solar hasta los confines del Universo.



Galileo, Einstein y otros científicos famosos están siempre a mano para ayudar a resolver los misterios de Astronomica.

El Planetario Automático le enseña la dinámica Newtoniana mientras intenta calcular la velocidad y el ángulo correcto para colocar cada planeta en su órbita correspondiente. En Construir un Telescopio, debe seleccionar los espejos y lentes apropiados para realizar observaciones astronómicas rutinarias.

El último enigma, Crear el Universo, le propone establecer las condiciones iniciales del Big Bang.

Siempre dispondrá de ayuda, bien a través de la enciclopedia astronómica, o a través de actores que representan a Galileo, a Einstein, al director del Observatorio SkyQuest, además de dos destacados estudiantes.

Los títulos educativos suelen contar con un bajo nivel de juego, pero no ocurre esto con *Astronómica.* La mayoría de los enigmas tienen soluciones múltiples, seleccionadas al azar, por tanto se puede jugar de forma diferente con cada nuevo juego.

Hay un montón de objetos y salas por explorar en el laboratorio, incluida un a red de túneles subterráneos. El interfaz es sencillo y el programa responde rápidamente. Los elementos multimedia del juego están bien diseñados. La mayoría de los gráficos están reproducidos en SGI 3D, con una buena utilización en vídeo y animación.

Las actuaciones y voces son excelentes –los niños se divertirán bastante con las payasadas de Sal–, y la música es divertida y misteriosa.

Hyper-Quest ha dado en el clavo con *Astronómica.* No pierda de vista los títulos sobre arqueología y mitología de ésta serie; si superan la calidad de éste disco, serán realmente buenos.

– Steven Anzovin

Los Misterios de *Astronomica*



El primero de los 28 misterios está en el vestíbulo.



Realice un viaje hacia el centro galáctico...



...o coloque la Luna en el Planetario Automático donde le enseñarán la dinámica newtoniana.



Búsqueda Desesperada

Twiins in Trouble

DOS • **Scops Software**

Juanita y Pedrito son los mellizos que protagonizan esta aventura didáctica. No podían suponer que su plácido paseo por el bosque fuera a terminar con uno de ellos en manos de unos duendes celosos, y el otro buscándole desesperadamente con la ayuda de un niño de 5 a 7 años. En este momento lo que pienso es que va apañado el que haya sido secuestrado..., pero luego explicaré por qué. El caso es que el programa que nos ocupa pertenece a la serie Aventuras Creativas de la casa SCOPS, cuyos juegos son de tipo "búsqueda". En este caso, el niño asume el papel del mellizo de su elección (la niña o el niño) y deberá recorrer un mundo fantástico en busca de su hermano/a, que ha sido apresado ("arrebatado"...) por unos duendes también mellizos y muy celosos de tal condición.

Durante su búsqueda, el niño se verá obligado a resolver una serie de juegos didácticos, en los que asimilará a aplicará conocimientos sobre tamaños, colores, orden...



Aquí están los dos mellizos en plena acción, a punto de perderse en su aventura.



El secuestro se está llevando a cabo delante de nuestras narices...

Con independencia de mi opinión sobre la capacidad educativa de los anteriores subjuegos, lo que es evidente es que el niño participará en ellos casi sin darse cuenta y sumergido en su búsqueda. Lo que no veo tan claro es que llegue a avanzar mucho en el juego, dado que, y esto me cuesta mi orgullo decirlo, me parece algo complicado en el manejo de los objetos. Y no sólo para un niño de 5 a 7 años, sino para un avezado aventurero anónimo que se ha quedado atascado en una de las primeras pantallas.

Otro aspecto del programa que no me convence en absoluto es el gráfico. Por el hecho de ir dirigido a niños, creo que no hay porque hacer un programa con unos gráficos tan, como decirlo, "raros". Los dibujos animados de Walt Disney son una preciosidad y encantan a los niños de 5 a 7 años, sin parecer dibujos hechos por ellos mismos. Por supuesto, en este punto no pongo en duda la competencia del artista, porque se han hecho expresamente así: sería como decir que Picasso era un incompetente porque no me gusta su pintura.

En cuanto al desarrollo de la aventura, hay relativamente pocos puntos de interacción para el niño. Las pantallas son grandes y repletas de color, pero son pocos los objetos con los que se puede hacer algo o que pasa algo. Estos detalles nunca están de más, nunca se peca por exceso permitiendo que el niño descubra algo más. Durante la exploración surgen esporádicamente bichitos haciendo cosas raras, a fin de mantener la atención del chiquillo. Por ejemplo, es habitual que los duendes muestren sus feas caras, o que salga un elefantito rosa perseguido por una mariposa.



Mucho cuidado con los caminos que tomamos...

Las melodías, en cambio, son bastante apropiadas, y muy adecuadas a la aventura; lo mismo cabe decir del sonido, del que me gusta particularmente el del agua. Toda la narración es oral, así como las voces de niños y personas, y está en español. Como la felicidad no puede ser completa, la traducción y la voz tiene un deje suramericano bastante evidente, que se hace especialmente notorio con palabras como "arrebatado" para referirse a capturado o "senda" para camino, que aún siendo perfectamente correctas no son las más habituales por estos lares. El aspecto positivo es que le da al cuento ese sabor añejo de las traducciones de dibujos animados con que algunos hemos crecido.

El manejo de todo esto se hace mediante ratón, cuyo cursor toma una forma u otra según se pueda hacer algo o no con el objeto señalado. Pulsando, se activa o coge el objeto en cuestión, o se habla con el personaje. Lo más sencillo posible, como debe ser para las personas a que va dirigido.

Cabría concluir diciendo que *Twiins in Trouble* no me parece que vaya a ser provechoso para niños de 5 a 7 años, al menos, solos, ya que pienso (o prefiero pensar, dada mi incapacidad para resolverlos) que no van a ser capaces de superar algunos de los obstáculos propuestos. Y para algo mayores, estoy convencido de que no les van a gustar los dibujos.

– Fernando Herrera



El Gran Maestro

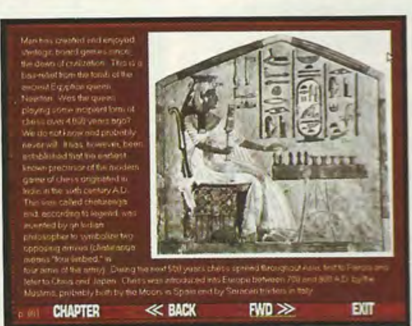
Bobby Fischer Teaches Chess

DOS • **Mission Studios**

Este CD-ROM es casi la historia de Jekyll y Hyde, de las cosas buenas y malas que puede incluir un programa de ajedrez.

El aspecto positivo es la excelente inteligencia artificial, es decir 500 de los geniales juegos de Bobby Fischer y la presentación de dos libros multimedia: *Bobby Fischer Teaches Chess* y *Fred Wilson´s a Picture History of Chess*. Éste último es una colección fascinante de fotos raramente vista que van desde los jeroglíficos del Antiguo Egipto, pasando por los manuscritos medievales hasta acontecimientos recientes. El magnífico tablero en 3-D se utiliza para jugar cualquiera de los 500 juegos clásicos y exponer las 300 lecciones. Éstas han sido tomadas del libro *Bobby Fischer Teaches Chess*, una guía excelente con estrategias básicas para principiantes.

El aspecto negativo es el tablero de 2 dimensiones utilizado cuando usted juega contra el ordenador... Es horrible. El por qué el tablero 3-D usado para lecciones y repeticiones no es válido para jugar es difícil de entender. Sin embargo, esta parte del programa acierta con la enorme inteligencia artificial de nuestro oponente, –el ordenador–.



El cuadro de la historia del ajedrez investiga sus raíces más antiguas y trae a su pantalla muchos de los momentos claves del juego.

El resultado final es una cuestión de estética: ¿es más importante la potente inteligencia artificial, con buenas lecciones para principiantes y con referencias históricas, o el "feo" tablero 2-D con escasas opciones? Usted decide. Si únicamente le parecen interesantes las adaptaciones de los libros, entonces, compre sólo los libros.

– Joe Novicki



El programa puede resultar un estupendo profesor, pero su tablero no está a la altura.



HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO

Steven Anzovin, escritor "free-lance" residente en Amherst, Massachusetts, y autor de tres libros sobre Macintosh Multimedia. La segunda edición de su libro sobre ordenadores y Medio Ambiente, *The Green PC*, ha sido publicada recientemente por MacGraw-Hill.

Charles Brannon, antiguo editor de programas para *Compute Magazine* y Jefe de Proyecto de Epyx, en la actualidad supervisa una red Novell y para Windows para Trabajo en Grupos. Trabaja como redactor y asesor "free-lance". Es coautor del libro de próxima aparición *The Windows 95 Book* (Ventana Press). Vive en Greensboro, N.C.

Anne Gregor, nacida en Toronto y economista en prácticas, es la redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM Magazine*. Desde Los Ángeles viene desarrollando diferentes trabajos relacionados con hardware y software, en general.

Tom R. Halfhill, escribe acerca de la industria informática desde el año 1981. Ha publicado más de una docena de libros sobre temas que van desde la programación de ordenadores a la historia de la Guerra Civil. Ha sido editor de la revista *Compute* y en la actualidad es redactor jefe de la oficina de la Costa Oeste de la revista *Byte*.

T. Liam McDonald, escribe sobre ordenadores, juegos, literatura y terror para numerosas publicaciones. Sus próximos libros incluyen *The 7th Guest/11th Hour Companion and T. Liam McDonald's games Extravaganza* (Sybex Press). Reside en Nueva Jersey.

Neil Randall, es Catedrático de Lengua Inglesa y Retórica en la Universidad de Waterloo en Ontario, Canadá. Es autor del libro recientemente publicado: *Teach Yourself the Internet: Around the World in 21 Days* (Sams Publishing) y coautor de *The World Wide Web Unleashed* y de *Plug'n' Play Internet*, (Sams Publishing).

Peter Scisco, desde 1985 se ha dedicado a escribir sobre la aplicación en el mundo de la Creatividad de los ordenadores y del softwar . Ha sido editor de la revista *Compute* y de *Kids & Computers*. Tiene tres hijos y es un infatigable defensor del ordenador en el mundo de la enseñanza. Reside en Winston-Salem, Carolina del Norte.

Tim Victor, es un entusiasta de la tecnología y ha trabajado como redactor y programador, y recientemente para Hanna-Barbera Productions en Los Ángeles. En la actualidad reside en Greensboro.

Katty Yakal, es periodista "free-lance" y desde 1983 viene dedicándose a escribir sobre programas informáticos para diferentes empresas y publicaciones técnicas. Reside en Los Osos, California.

La Segunda Lengua

Power Spanish

Windows • **BayWare**

Los americanos destacan por su falta de habilidad para aprender una segunda lengua... Sin embargo, con *Power Spanish* éste hecho podría cambiar. Diseñado para proporcionar el equivalente a un año de estudio académico, *Power Spanish* es un curso de lengua multimedia interactivo hecho por los fabricantes del tan aclamado *Power Japanesse*.

El propósito es hacer que usted lea, escriba y hable frases sencillas de español con lecciones durante 6 ó 10 semanas, estudiando 5 días a la semana. Para conseguir ésta marca, *Power Spanish* parte de la conocida técnica de "frases útiles" sin caer en una gramática estricta.

En cambio, el programa intenta enseñar un mínimo número de palabras y conceptos necesarios para comunicar con efectividad, estimulándole a construir frases antes que a memorizarlas. *Power Spanish* está enfocado a una comunicación efectiva, consiguiendo que usted empiece a utilizar el lenguaje, a coger confianza, y animándole a explorar el material de la forma que desee dentro de un entorno básico. Las pantallas individuales le permiten escoger su propia trayectoria mediante las lecciones y entretenidos ejercicios.

Significados Visuales

Uno de los ejercicios más cuidados de Power Spanish es la calculadora del lenguaje. Pulse la pantalla para rellenar los espacios vacíos subrayados en amarillo.

El ejercicio de Construcción de Puentes le reta a construir una frase con las palabras disponibles.

Power Spanish subraya cinco razones por las que el español es fácil para personas de habla inglesa: usted ya conoce la raíz de miles de palabras en español; el orden de las palabras es similar; señala las palabras claves entre las dos lenguas; el español es una lengua regular y su pronunciación es sencilla.

El programa incluye 43 diálogos cortos, además de unos diálogos breves de vídeo. Desgraciadamente, la opción "VoiceStrech", que le permite retardar (o acelerar) la frase en español, es demasiado lenta procesando el sonido.

La opción "Voice Record/Compare" funciona bien, y el "Turbo Trans" le permite una pronunciación o traducción instantánea de cualquier palabra del programa.

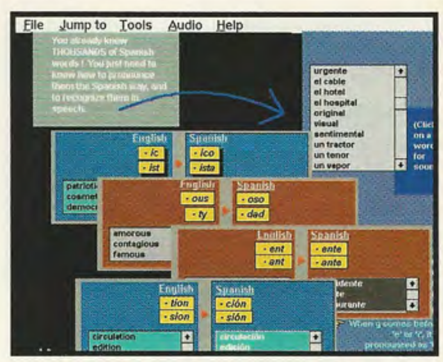
También en éste CD-ROM encontrará la "Ayuda española" de Micro Tac Software, que traduce documentos en ambos idiomas.

El programa se maneja fácilmente, de una forma automática e interactiva. En general, es interesante aunque no le ayudará con una traducción importante.

La instalación de *Power Spanish* es sencilla y requiere 4MB RAM, preferiblemente 8MB y una tarjeta de sonido compatible MPC para mejorar los resultados.

Por lo demás *Power Spanish* es bastante efectivo. Es un poco lento a veces, algo pesado en cuanto a material de texto, y podría usar algo más de sonido interactivo, pero es un programa sólido y estable que le proporcionará una buena introducción a la lengua española.

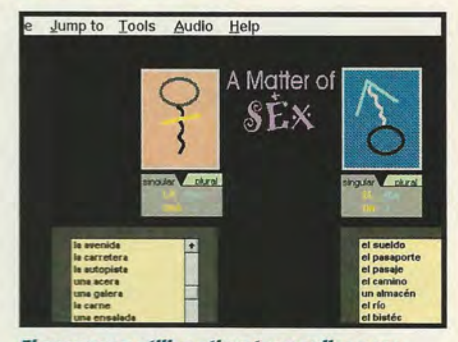
– J. Blake Lambert



Power Spanish comienza comparando palabras similares en ambos idiomas.



Éste cursor muestra un gráfico de la pronunciación en español.



El programa utiliza etiquetas y rollos para enseñar nombres en masculino y femenino.



Érase una vez un CD...

Nikko

DOS • The Software to Olworks

The Software Toolworks son los responsables de este CD dirigido, según indicaciones del propio fabricante, a niños con edades comprendidas entre 4 y 8 años. El objetivo del programa es que los pequeños usuarios varíen ciertos parámetros de un cuento infantil, más o menos prefijado, a medida que se van produciendo las escenas. De esta manera, el protagonista de la historia, *Nikko*, puede ser un elefante o un príncipe, por ejemplo.

Nada más iniciar el programa, verá una pequeña introducción en la que unos guantes armados con una varita mágica sacan de una chistera el título del programa, junto al que aparecen los dos posibles protagonistas del cuento: el elefante y el príncipe. Más tarde aparece la primera opción: una voz femenina le preguntará si desea empezar a crear un cuento nuevo o si, por el contrario, quiere cargar uno salvando con anterioridad. Aquí es donde el niño empezará a tomar las decisiones, moviendo con el ratón el puntero en forma de pequeña varita mágica, presente durante todo el desarrollo del cuento. Si elige cargar un cuento ya salvado, pulsará sobre un gran botón que representa un conjunto de libros apilados, que le llevará a una pantalla en la que se pueden ver los títulos de los cuentos salvados. Para crear un cuento nuevo, empleará el botón con un gran libro abierto. Al momento,



Sí, es cierto, todo un elefantito cortejando a una princesa de cuento...

aparece la primera escena del cuento, representada por un bonito gráfico colorista. Al mismo tiempo, surge la primera frase de la historia: "Érase una vez un ... llamado *Nikko*". Debajo de ella, en dos casillas, se encuentran las dos posibilidades con las que el niño cuenta para rellenar el espacio vacío de la frase. En el caso de la primera escena, y como ya he comentado, las opciones son "príncipe" o "elefante". Si se pulsa sobre



Si somos buenos en nuestro cometido, acabaremos bien la historia.

una de estas dos casillas, la palabra se deslizará suavemente por la pantalla hasta ocupar su lugar dentro de la frase. Automáticamente, la voz femenina la leerá, para dar paso a una secuencia animada en la que aparece el protagonista, saludando, acompañado de otros pequeños gráficos animados como pueden ser pajaritos o conejitos campestres. Cuando la animación cesa, el gráfico sigue en pantalla, y el cursor en forma de varita vuelve a aparecer. Ahora el niño puede recorrer con él los dibujos de la pantalla. Si la varita brilla, es que el dibujo sobre el cual está situada contiene una sorpresa.

Y vamos ya con otro de los apartados del CD que sin duda hará las delicias de los más pequeños de la casa. Se trata de una opción en la que aparecen en pantalla diversas imágenes del cuento en blanco y negro –mejor dicho, tan sólo la silueta– para que el niño las rellene de color gracias al puntero, ahora en forma de pincel, y la paleta de colores situada



Con la opción de colorear, daremos más vida a los personajes de nuestro cuento.

en la parte superior del monitor. Basta entonces con pulsar sobre la paleta y luego sobre un área en blanco del dibujo para rellenarla con el color escogido.

Además de esta opción de colorear en pantalla, que no ofrece posibilidad de salvar los dibujos así creados, existe la interesante alternativa de imprimir versiones siluetadas de los dibujos de los que constan los cuentos, para conformar una especia de "libro para colorear" –la calidad de estas copias impresas, todo hay que decirlo, dejan bastante que desear, debido a la pobre resolución que presentan–. De ahí la elección del tipo de impresora en la instalación del programa.

Esto es todo lo que da de sí *Nikko*, un buen CD-ROM dedicado a los niños, que interesará bastante a los padres, ya que, como se dice en un apartado especial del manual de instrucciones titulado "Unas palabras a los padres", "los programas de creación de cuentos pueden desempeñar un papel fundamental a la hora de inculcar al niño la idea de que puede maniobrar con su propio lenguaje y habla, mediante la palabra impresa".

Sirva pues esta frase para terminar la crítica de un CD al que sólo se le puede echar en cara la poca variabilidad, a largo plazo, que presenta la historia sobre la que se basa. Aunque, pensándolo mejor, prefiero terminar con la frase mágica: colorín colorado, esta crítica se ha terminado.

– Fco. Javier Rodríguez



Nuevos Objetivos

George Shrinks & If You Give A Mouse A Cookie

Mac/Windows • **HarperCollins Interactive**

Los CD-ROMs infantiles han encontrado otra finalidad ahora que los editores más famosos establecen nuevas divisiones interactivas, consiguiendo que esta demanda repentina derive nuevos ingresos de sus listas de productos. La mayoría, está intentando imitar el éxito de Living Books en éste campo, siguiendo el estilo de sus discos: un modesto número de páginas, un narrador leyendo el texto en pantalla, de 6 a 12 dibujos principales por página y un libro convencional envuelto en una caja para aumentar su valor. Lo auténtico de esta tendencia son dos discos nuevos de HarperCollins Interactive: *George Shrinks* del famoso autor William Joyce y *If You Give a Mousse a Cookie* de Laura Joffe Numeroff con ilustraciones de Felicia Bond.

El título de Joyce es algo más hábil y elegante pero nada más. El argumento es mínimo: George un niño corriente sueña que es reducido y cuando se despierta se da cuenta de que es exactamente lo que le ha ocurrido. Al principio, George encuentra divertido ser dos tallas inferior. Las ilustraciones de Joyce son ingeniosas, los dibujos animados tienen el tono adecuado para hacer reír a niños de 6 años y la música que añade el toque justo de una amenaza fingida.

If You Give a Mousse a Cookie, dirigido a niños más pequeños, es dulce, tranquilo y libre de estilo. El énfasis está en los hechos –como dar una galleta a un ratón conduce a una cadena de acontecimientos unidos y anticipados– y en los personajes.

Los niños, y sus nuevos hermanitos, se harán con la trama (quizá con algunos consejos paternales) en la que harán de un sufrido pequeño que pacientemente va a buscar todo lo que el dulce y exigente ratón le pide. Los niños más mayores pueden incluso darse cuenta de que a veces actúan como el ratón.

Los padres se aburrirán con éste último, sin embargo, las fotos, el texto, la narración, los dibujos y la música son francamente buenos.

HarperCollins ha desarrollado un acercamiento a los cuentos animados con ambos títulos pero no es suficiente. La interactividad está limitada a pulsar la pantalla en los momentos clave y a pasar las páginas. Por tanto, ¿merece la pena pagar lo que cuesta? HarperCollins y otros editores esperan hacer dinero fácil dando nueva salida a sus libros infantiles, sin reducir a la mitad el precio de los títulos o dan más contenido y originalidad a sus discos. Hasta que eso llegue, ahórrese su dinero, manteniendo éstos CDs fuera de su hogar y limítese a leérselos a sus hijos desde un confortable sillón.

– Steven Anzovin



El extraño sueño de George se vuelve real.

Lavarse los dientes adquiere otro significado cuando el dentífrico es más grande que nosotros.

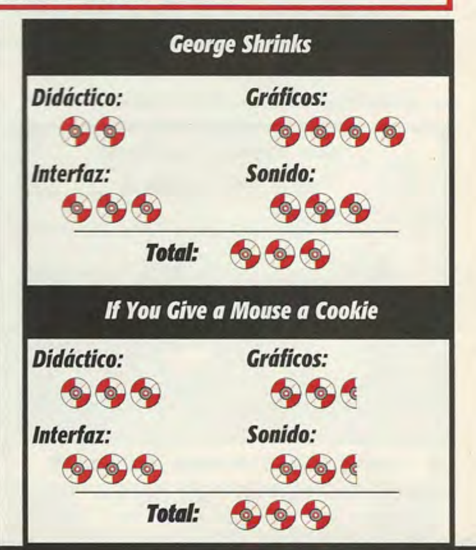
Mamá y Papá llegan justo a tiempo.





Todas las ilustraciones de este bien elaborado programa son sencillas y muy didácticas.

Una lección del programa: agradar a un ratón no es fácil.



Una Pequeña Mascota

Shelley Duvall Presents Digby's Adventures: Tales of A 1-Pound Dog

Mac/Windows • **Sanctuary Woods**

La última creación digital de Shelley Duvall es Digby, un divertido y juguetón Yorkshire Terrier. Este cuento interactivo, destinado a niños de 3 a 7 años, acompaña a Digby en tres incursiones fuera de su cómoda casa y de su jardín. Los juegos, la animación e incluso algún karaoke, añaden profundidad a los viajes que realizan jugador y perro.

El Terrier empieza el día asustado, deambulando por el patio, punto de partida de sus andanzas. De repente, se desliza por la puerta y antes de darse cuenta, entra a formar parte de un show



Desde la pantalla principal se puede acceder fácilmente a cualquier cuento, página o actividad.

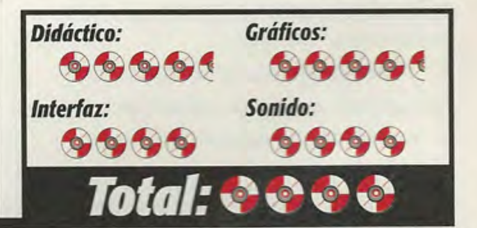
para perros. Digby decide huir hasta llegar a un bosque oscuro desde donde partirá junto a Lizzie y Duffy.

En cada segmento, Digby hace amigos con otros animales que le animan a vencer el miedo. Gana confianza encontrando su propio hogar, aprende a entenderse con otros seres diferentes y acepta su pequeño tamaño. Los animales hablan entre ellos y también se puede escuchar lo que piensan.

El interfaz está bien diseñado para preescolares, los iconos son pocos y desarrollan la metáfora canina, –un hueso y una casa de perro–. Los jugadores pueden tomar asiento y dejar que Duvall cuente la historia de principio a fin o ir a cualquiera de los juegos sin tener que pasar por el cuento.

Los gráficos coloreados son muy atractivos, como también lo son las canciones de Dan Gilroy, los juegos llenos de diversión, los puzzles –incluyendo el juego Frogger donde los niños ayudan a Digby a cruzar el jardín sin tener que pasar cerca de los jardineros–. Al nivel más rápido, ni yo mismo conseguiría que Digby atravesara el jardín.

– Anne Gregor

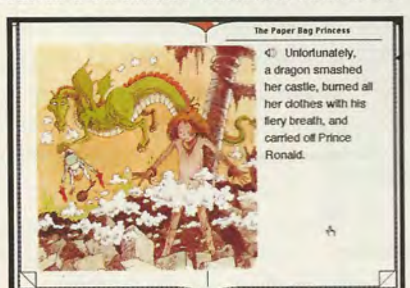


Sabia Decisión

The Paper Bag Princess

Mac/Windows • **Discis**

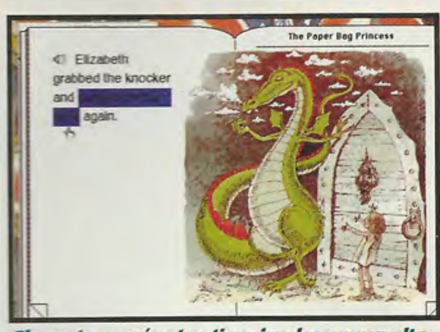
Este cuento, basado en una historia de Robert N. Munsch, empieza con el compromiso entre una pareja: Elisabeth y Ronald, pero un desastre acontece; el despiadado dragón se precipita destruyendo todo (incluidos los vestidos de Elisabeth) y secuestra a Ronald. Elisabeth, ante semejante tragedia, parte a salvar a su amado vistiendo solamente



Los niños pueden leer a su propio ritmo.

una bolsa de papel. Y así es como logra burlarse del dragón sin necesidad de recurrir a su belleza o a su fuerza, sino tan sólo su cerebro. Ronald, un chico pijo al que no le gusta el traje de la princesa, no está muy agradecido, por ello le dice a Elisabeth que vuelva cuando "se parezca más a una princesa". Así que Elisabeth hace la única cosa sensata que una princesa que ha derrotado a un cruel dragón vestida con una bolsa de papel puede hacer –deshacerse de Ronald–. Y se va sola a ver la puesta de sol. Por fin un título inteligente. ¡Bravo!

El disco de la serie Kids Can Read, está estructurado de la misma forma que otros discos de libros. Cada página se lee en voz alta y los niños pulsan el texto para repetir palabras y frases. Los padres o profesores pueden establecer las preferencias para componer el nivel de destreza de los niños –pronunciaciones más lentas y definiciones de las palabras que se escuchan–. Además de esto, pueden ser identificadas como partes del lenguaje y pronunciarse en español.



El cuento es más atractivo si se lee en voz alta.

The Paper Bag Princess, con un delicioso cambio imprevisto al final, le encantará. No se da acción suficiente para interesar a niños mayores, pero los más pequeños mejorarán su nivel de lectura al mismo tiempo que aprenden una lección de la vida.

– Lisa M. Howie



Narraciones Infantiles

Ocean Escape & The Little Turtle

Mac/Windows • **Computer Curriculum Corp.**

Estos CDs han sido lo primero en lanzarse al mercado de la serie The Reading Pal. La productora, Computer Curriculum Corporation, filial del media Viacom, distribuye software educativo para las escuelas.

Un sencillo cuento forma el núcleo de cada programa. Los jugadores pueden elegir escuchar la historia con o sin texto, pulsar los recuadros de cada pantalla, grabar sus propias voces recitando el cuento o recurrir al índice multimedia.

Cada programa se completa con una sección en la que existen una serie de actividades basadas en un cuento titulado "Do it!".

En Reading Pals, los diseñadores han intentado crear programas de lectura rápida. El interfaz está bien definido, su manejo es sencillo, los iconos son grandes y alegres e incluso el jugador más joven tiene un fácil acceso a las actividades del disco. Sin embargo, éstos CDs han sido superados por tecnologías más modernas.

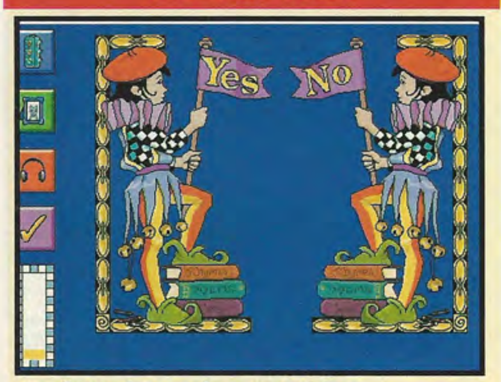
No está diseñado al gusto de todos los usuarios, aunque si logrará entretener a niños de entre 3 y 7 años. El contenido es escaso para su precio en comparación con programas como Interactive Reading Journey de Reader Rabbit. Además el índice es el mismo para ambos discos, reduciéndose la cantidad de material nuevo si compra discos sucesivos de Reading Pal.

En *The Little Turtle*, los jugadores pueden pulsar alrededor de seis pantallas. La tortuga nada en medio de un charco, intenta morder varios insectos y acaba por sorprender a una niña leyendo un poema. Son escasos los puntos de máxima atención, especialmente para cualquier niño acostumbrado a la serie The Living Books.

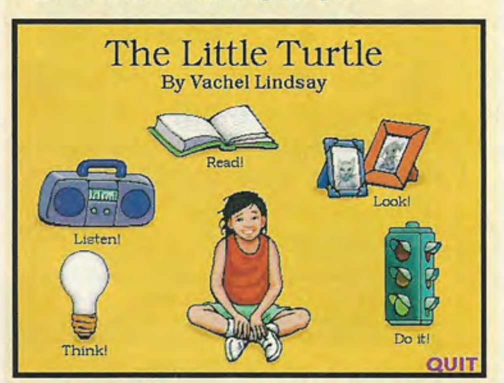
En la sección de actividades, una serie de tests, comprueban la comprensión y ayudan al niño a entender cómo avanza la historia a través del tiempo.

Los juegos de palabras introducen conceptos como rima, antónimos y definiciones. Los niños preguntan pulsando la pantalla para gráficos ampliados. Una lista de registros coloreada corrige las respuestas. Si no es buena la contestación, el programa evita la palabra "equivocado" y simplemente ofrece la palabra correcta.

The Little Turtle



Las ilustraciones animan a participar.

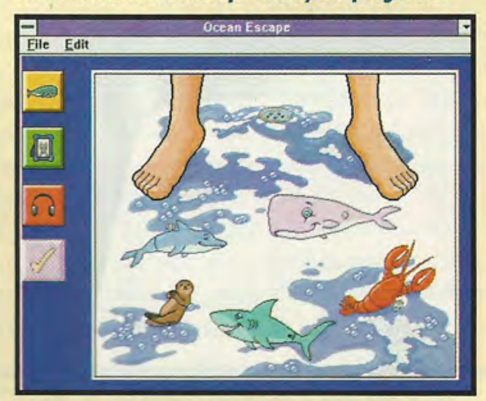


Los niños pueden aprender fácilmente los objetos que les rodean viendo las ilustraciones.

Ocean Escape



Pantallas como esta son usadas para ilustrar las letras de las canciones que incluye el programa.



Pulse en la pantalla los animales marinos para aprender más sobre ellos.

Ocean Escape une imágenes y palabras en una canción. Los pequeños pueden aprender los nombres de los animales marinos. El glosario contiene un poco más de información. Los lectores aventajados pueden buscar en el índice y los que aún no lean, tendrán que pulsar la pantalla al azar, aunque todas las palabras son pronunciadas.

Cada título se acompaña de una descripción de actividades sugestivas incluyendo recortables, una bibliografía y canciones. En la versión Windows, los padres tendrán que ayudar a instalar el programa además de facilitar su propio micrófono.

– Anne Gregor



Cuento de Hadas

Rapunzel

Mac/Windows • **Boraventures Publishing**

Rapunzel es un añadido a la creciente lista de cuentos electrónicos encabezada por la serie Living Books. El título ofrece una re-escritura amable del cuento de hadas Los Hermanos Grimm unido con distintos elementos de atención y algo del primer vocabulario de aprendizaje.

El CD-ROM, diseñado para niños de 3 a 8 años, ofrece una simple pantalla principal de fácil manejo. En el "Modo interactivo", los jugadores leen por el cuento narrado y ven cómo las palabras se iluminan mientras el narrador las lee. Cada una de ellas puede pronunciarse de nuevo utilizando el ratón.

Ocultos dentro de la pantalla están los dibujos y diálogos entre los personajes –una pareja, una hechicera y un cuervo– además de Rapunzel y el Príncipe Encantado. En el "Modo Visual", el niño puede ver como es narrada la historia, mientras las páginas pasan automáticamente y los personajes dicen su papel sin apuntes. Pero la simplicidad tiene sus desventajas: los jugadores no pueden saltar las páginas fuera de su secuencia e ir a aquellas que son sus favoritas.

La narración se mantiene mediante el texto principal y diálogo adicional.

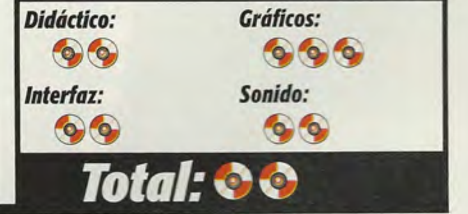
A los más jóvenes les gustarán las ilustraciones, así como la interpretación imaginativa de objetos familiares. Las pantallas tienen como distintivo la apariencia de acuarela, como es el caso



Sólo puede acceder a esta pantalla del cuento mediante una secuencia organizada. No hay saltos a una pantalla en especial.

de la hechicera estallando en la pantalla en medio de una enorme nube de humo y un crujido de luz. Sin embargo no son lo bastante interesantes como para tentar al niño con volver al programa.

– Anne Gregor



Ideas Geniales

Rescue the Scientists

DOS • **Compton's New Media**

He aquí una idea ingeniosa: los "aliens" han eliminado muchas de nuestras capacidades tecnológicas, borrando la memoria de algunos científicos.

Destinado a niños de 8 años en adelante, Rescue the Scientists emplea puzzles y un juego de estilo arcade. Usted viaja a diferentes períodos de tiempo y juega a través de las pantallas, recogiendo hechos relatados del campo científico o cultural. Hay misterios desafiantes que resolver, además de palabras ocultas, "sopas" de imágenes y criptogramas. Resolver un misterio le conduce al descubrimiento de un objeto. Cuando encuentra cuatro, aparece un científico que usted tendrá que identificar.

Desgraciadamente, los misterios son probablemente demasiado duros para



Debe descubrir cuatro puzzles para saber la identidad de un científico. Estas pistas repartidas revelan la información necesaria.



Cuidado con los tornados púrpura, que llevan al jugador no a Oz, sino a un laberinto. El laberinto debe resolverse antes de que el juego continúe. En el "Juego Fácil", los laberintos son visibles. En niveles superiores, no.

jugadores más jóvenes y al mismo tiempo proporcinarles diversión con la acción arcade. Por otra parte, los jugadores mayores, capaces de resolver los puzzles, se aburrirán con el repetitivo arcade. Además Rescue the Scientists no realiza un uso sofisticado de las técnicas multimedia ni de tecnología CD-ROM. En lugar de proveer de un acercamiento al aprendizaje animado y con colorido, da simplemente un largo número de pantallas de juegos arcades, muchos de ellos repetitivos en cuanto a estilo y texto se refiere.

A pesar de todo, Rescue the Scientists es un resultado interesante aunque de desigual propósito. Pretende ser demasiadas cosas y a consecuencia de ello falla en el objetivo.

– Jeffrey Robinson



El Estudio de Cine Multimedia

Nickelodeon Director's Lab

DOS • **Viacom New Media**

Con Nickelodeon *Director's Lab*, el programa multimedia de creación de vídeo, puede dejar a sus hijos a sus anchas en un estudio de producción virtual. Recientemente han aparecido muchos programas multimedia de producción de vídeo. La mayoría están dirigidos a una audiencia demasiado joven para poder comprender los principios básicos de la producción de historias multimedia, e incorporan herramientas muy rudimentarias para creadores con mayores exigencias. *Director's Lab* incorpora mayor variedad de herramientas multimedia para la producción que el resto de programas similares y presenta a los jóvenes usuarios un aspecto idéntico al de Nick.

Aunque *Director's Lab* dice ser ideal para los niños de ocho años y de más edad, resulta demasiado sofisticado incluso hasta para el más precoz de los usuarios. Tras una breve introducción en vídeo por parte del protagonista de *Nick*, éste entra en un vestíbulo con seis puertas que conducen a los diversos estudios. En el estudio de gráficos puede diseñar sus propias figuras mediante unas herramientas de dibujo básicas, y, a continuación, dotarlas de animación en el estudio de vídeo. Los títulos y los créditos se generan en el Editor de Títulos. Los estudios de Música y de Efectos de Sonido se utilizan para la grabación y la edición de audio. Asegúrese de tener un micrófono conectado a la tarjeta de sonido, puesto que los niños disfrutan plenamente en este módulo. Una vez finalice todos los módulos, puede entrar en el Laboratorio del Director, un editor de medios con múltiples pistas y combinar todos los elementos para lograr el resultado final.

Los diseñadores de *Director's Lab* han realizado un excelente trabajo en este programa y el resultado es muy entretenido. El interfaz es colorido y muy intuitivo y se adivina la presencia de Nick en cualquier momento. Los módulos de gráficos y de sonido resultan muy fáciles de utilizar, aunque los módulos de edición de vídeo y animación resultan un poco más difíciles de comprender. Esto es lógico, puesto que estas tareas no resultan fáciles ni siquiera para los adultos. Uno de los mejores aspectos del programa es su selección de objetos: los niños pueden escoger entre 475 imágenes, 300 vídeos, 300 sonidos, 70 fragmentos musicales y 125 sellos, entre los que se incluyen imágenes de Ren y Stimpy y demás personajes de *Nick*.

Las puertas de la creatividad



Esta es la entrada de los Estudios de Director's Lab desde el vestíbulo.

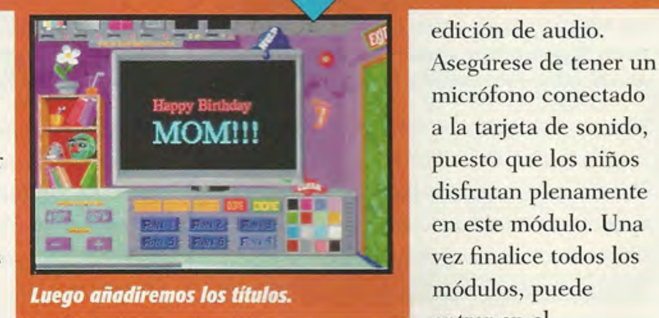


En el Estudio de Gráficos aplicaremos las herramientas de diseño.

Puede dotar de animación a las imágenes de los vídeos en Video Lab.



Terminado su trabajo, admire el resultado en la Sala de Visualización.



Luego añadiremos los títulos.

Nick no es un programa para Windows y requiere un ordenador 486 con abundante RAM. No pude instalar el programa en mi ordenador sin antes salir de Windows y asignar más RAM. Ningún programa para niños debe resultar tan exigente, y en particular ningún programa que se precie de convertir en puro entretenimiento algo tan técnico como la producción multimedia.

– Steven Anzovin

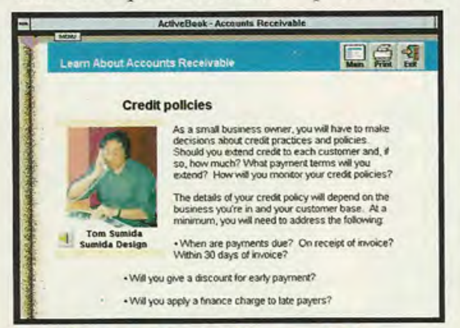


Potencia y Claridad

QuickBooks Deluxe

Mac/Windows • **Intuit**

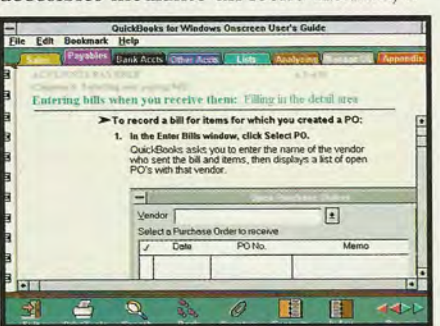
Resulta difícil para los programadores de aplicaciones de contabilidad dotar de potencia y de claridad a sus programas. Sin embargo, la misma empresa que publica el famoso Quicken –Innuit– ha logrado tener éxito en un área en la que el resto de empresas suele fracasar, en parte debido al hecho de que su exitoso programa *QuickBook* se basa en una sencilla premisa análoga a la de *Quicken*. El diseño del programa se dirige al usuario, no a la inversa y recurre a términos conocidos y a una organización de contenidos más bien sencilla y nada compleja.



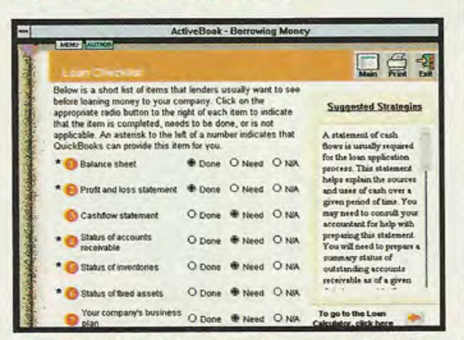
Los clips de audio extraídos a partir de personajes de la vida empresarial pueden utilizarse para personalizar algunos temas.

No es ninguna sorpresa para los seguidores de Innuit que la nueva versión en CD-ROM de los *QuickBooks* resulte especialmente simple y muy útil y que carezca de herramientas excesivamente complicadas. El núcleo lo constituye *QuickBooks 3.0*, el programa de contabilidad y empresa de Innuit, que permite generar bases de datos de clientes y vendedores, enviar órdenes de compra y venta, redactar cheques y generar gran cantidad de informes y gráficos. Las características más notables de la versión 3.0 son los seguimientos del inventario, la personalización de formularios y un protocolo automático que puede activarse o desactivarse a voluntad del usuario. El paquete de gestión de nóminas de Innuit, QuickPay, también se incluye en el disco.

Aunque muchas de las ventanas de diálogo de *QuickBooks* utilizan breves clips de audio para ofrecer ayuda al usuario, la mayor parte de las herramientas multimedia del programa figuran en el Business Center, y son accesibles mediante un icono distinto, o bien mediante un botón dentro del propio *QuickBook*. Los Business Workbooks son guías interactivas que le muestran conceptos como por ejemplo Cómo empezar una empresa, La Gestión del inventario, El leasing y las compras, y combinan los textos informativos con hojas de cálculo que le ayudan a planificar su negocio.



La guía online de usuario simplifica la navegación mediante unos sencillos iconos en la parte inferior de la pantalla.



Las hojas de cálculo interactivo que se incluyen en los Workbooks le ayudan a evaluar su planificación empresarial y a prever el futuro.

Dos herramientas de referencia brindan aún más información especializada. Las publicaciones de IRS tratan sobre aspectos que afectan a muchas PYMES y empresas de mayores dimensiones y sociedades, como por ejemplo, la gestión de donaciones y la amortización de impuestos. Si bien el funcionamiento de *QuickBooks DeLuxe* funciona correctamente, la sección dedicada a las publicaciones IRS adolece de cierta degradación de color y ralentización. Otra de las secciones que podemos hallar es un directorio de códigos postales de los Estados Unidos que permite hallar en cuestión de segundos cualquier código postal, simplemente escribiendo la dirección.

QuickBooks DeLuxe incorpora asimismo manuales en pantalla: la Guía de Usuario tanto para *QuickBooks* como para QuickPay y la introducción a QuickBooks, así como la Guía de Negocios. Los manuales combinan el texto e incluyen ayuda con hipertexto, incluso algunas pantallas de *QuickBooks* y otras ilustraciones con objeto de lograr una mejor presentación de los mensajes.

Muchos propietarios de negocios llevan sus propios libros de contabilidad, por lo que deben sacar el máximo provecho de su inversión en software.



La sección de Consejos incluye algunos muy interesantes. Se puede consultar el índice para verlos o desplazarse a la sección Business Center.

¿Merece la pena comprarse este programa? La respuesta es un sí rotundo, aunque sólo sea por el directorio de códigos postales de *QuickBooks* (por cierto, si requiere uno en su empresa, realmente compensa la adquisición).

– Kathy Yakal



Doble Capacidad

Multimedia Stacker

Windows/DOS • **Stac Electronics**

Si ha utilizado el programa *Stacker 4.0* y *Multimedia Cloaking* de Helsaix Software, probablemente conocerá de sobra ambos productos, porque de hecho, Multimedia Stacker es la combinación de ambos. Con este programa se incluye la última versión de *Stacker 4.0*, capaz de doblar la capacidad de su disco duro. Stacker reduce la información redundante en la mayoría de archivos casi "aplastando" los archivos al 50 por ciento de su tamaño e incluso más. Los archivos comprimidos forman un disco virtual que engaña al sistema operativo y le induce a pensar que dispone de un disco con doble capacidad de almacenamiento.

La compresión que realiza Stacker sólo afecta mínimamente al rendimiento del equipo y depende del grado de compresión que elija. Si selecciona el mayor grado de compresión apreciará una ligera ralentización del acceso a los archivos, aunque queda compensada con creces al disponer casi del doble de espacio de disco sin tener que instalar software adicional. Aunque en el sistema operativo DOS 6.2 se incluyen utilidades como Doublespace o Drivespace de forma gratuita, Stacker dispone de una mejor capacidad de compresión de los archivos y de mejores herramientas para gestionar los discos duros. Asimismo es compatible con el acceso a archivos de 32 bites propio de Windows para Trabajo en Grupo.



Multimedia Cloaking, incorpora la tecnología NETROOM que le permite cargar un disco de alta velocidad y cache de CD-ROM, la controladora del ratón de DOS y las extensiones compatibles de MSCDEX de CD-ROM en la memoria extendida, en la que no necesita utilizar la memoria convencional o confiar en los bloques de memoria superiores, de forma que puede ahorrar hasta 80k de RAM.

Ambos productos le proporcionan más espacio de disco y liberan mayor cantidad de memoria, algo que revista mucha importancia en esta época de aplicaciones devoradoras de RAM y con hambruna de espacio de disco.

– Charles Brannon



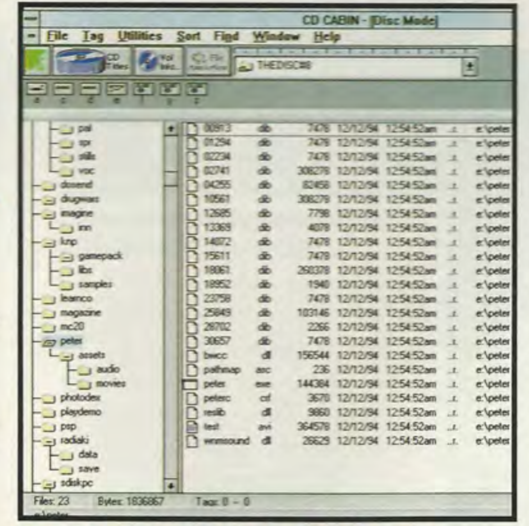
El Orden de las Cosas

CD Cabin

Windows • **The Aldridge Company**

Cuando los CDs todavía eran una rareza, conocer el contenido de cada uno de ellos constituía toda una proeza memorística. A medida que aumenta el número de CDs, ni siquiera un genio de la mnemotecnia puede estar al tanto del contenido de todos sus discos compactos.

Este programa permite catalogar todos los CD-ROMs de forma rápida y sin apenas esfuerzo, de forma que evita tener que rebuscar entre sus CDs una aplicación determinada. Basta con introducir el CD en la unidad, y este programa realiza una foto de su contenido, mediante la utilidad Link and Loggin que permite visualizar todos los archivos que contiene, efectuar búsquedas, ordenar los archivos y realizar anotaciones.



Es posible catalogar todos los discos de su casa gracias a CD Cabin.

Esta última utilidad resulta especialmente funcional para poder incorporar descripciones completas de archivos, directorios o de discos sin padecer las limitaciones de DOS/Windows respecto al nombre de los archivos. *CD Cabin* constituye un poderoso administrador de archivos de CD-ROM, que no sólo le permite ejecutar programas, sino que puede visualizar imágenes en gran diversidad de formatos. Para automatizar la ejecución de programas basta con que seleccione el programa que desea ejecutar, y el programa se ocupará de buscar el disco y las rutinas de ejecución apropiadas.

Sólo un carrusel intercambiador de 100 discos puede resultar mejor que el programa *CD Cabin*, pero imagine el precio del primero. *CD Cabin* es excelente y su precio aún mejor.

– Gary Meredith



Anime su Pantalla

Jurassic Park • Rocky & Bullwinkle • Playboy

Salvapantallas

Seguimos sin saber porqué se extinguieron los dinosaurios..., y cómo ha aparecido **Jurassic Park: The Screen Saver** (Windows). Aunque incorpora gran cantidad de datos interesantes, como por ejemplo, un tour por el parque, muestras de escenas de fondo, fragmentos de sonido y videoclips de la película, este producto de Asymetrix no acaba de convencernos... Basta con decir que la instalación completa fagocita casi 225 MB de espacio de disco, por lo que uno acaba eliminando archivos o suprimiendo opciones.

Dispone de más de 30 escenas de fondo, aunque no están catalogadas ("JPWDTT" corresponde al archivo del Triceratops). Escasean las escenas clave de la película. ¿Dónde están las escenas en las que el Tiranosaurio Rex asoma el hocico dentro del jeep y el Velociráptor hace añicos la ventana de la cafetería? Eso sí, incluye algún trailer de la película, aunque muy breve.

Pues bien, aunque arda en deseos de adentrarse en Parque Jurásico, puede que acabe atrapado entre las garras de algún dinosaurio. Sólo para los muy aficionados a los reptiles.

– *L.M.*

En esta imagen de Rocky & Bullwinkle vemos una manera muy elocuente de avisarnos que nuestro ordenador se va a colgar...

Más de una docena de imágenes de la película de Spielberg se pueden observar en Jurassic Park.

En el título **Rocky & Bullwinkle Screen Saver Show** (Windows), la clave está en la última palabra del título. En efecto, es todo un show contemplar este salvapantallas, mucho más animado por cierto que otros similares. Incluye 11 pantallas animadas, 59 escenas de fondo y 71 clips de audio. El disco incorpora asimismo un juego de Rocky & Bullwinkle y un tour interactivo por los lugares propios de estos personajes (Frosbite, Falls, Wossamota, etc).

Salvo contadas excepciones, la galería de personajes de Jay Ward aparece tal y como son y mantienen intacto su primitivo atractivo. El fabricante Asymetrix, además de esforzarse por ofrecer un buen producto, ha sabido mantener la personalidad de estas criaturas protagonistas del famoso show televisivo. Cuanto más se les contempla más divertidos resultan. Realmente esta animalada vale la pena.

– *P.P.*

Si quiere animar su entorno Windows, el título **The Women of Playboy: Multimedia Screen Saver** le brinda algo nuevo y excitante. Claro que si no es un admirador de las chicas de portada o se deleita con las que aparecen en los calendarios, este compacto no será de su agrado. Los ávidos lectores de Playboy, no obstante, sabrán apreciar la variedad de la fotografía, los cómics y los vídeos que representan las últimas cuatro décadas de la revista. La instalación es muy sencilla y se realiza en un abrir y cerrar de ojos. Para configurar el salvapantallas, basta con seleccionar un conjunto de imágenes y vídeos predefinidos con temas como por ejemplo, los años 50 o los 70, las chicas Húmedas y Salvajes, o La Vecina.

Estas selecciones pueden aderezarse con clips de sonido y algunas técnicas de visualización novedosas, como por ejemplo, los fundidos



En Playboy se incluyen portadas de la revista que van de los años 50 a los 90.

o los sombreados. Sony Imagesoft dispone de dos versiones del producto: una para un público maduro y la otra, una edición especialmente reveladora, en exclusiva para adultos.

– *J.P.*

Fotos a la Carta

Desk Gallery Clip-Art Library

Mac/Windows • **Zedcor**



Seleccione cualquier tema, el que guste, los gatos, por poner un ejemplo. Este programa dispone de 291 clases de felinos. ¿Material de oficina? En este caso, si combina las herramientas de oficina (141) con los teléfonos (81), los modelos de fax (24) y diversas imágenes (246), observará que dispone de 500 posibilidades de elección. No obstante, creo que si utiliza un programa como *Desk Gallery Clip-Art Library*, que contiene más de 30.000 imágenes clasificadas en casi 400 apartados, éstas son las prestaciones que debe ofrecerle.



Elija el tema que podrá hallar en* Desk Gallery; *desde animales a anuncios y slogans, deportes, arte, etc.

Este título de tres CD-ROMs incluye imágenes en blanco y negro para responder a las necesidades de gráficos que se le puedan plantear en su trabajo o en su hogar. Las imágenes incluyen desde los diseños más clásicos hasta los más modernos, y todas las imágenes de alta calidad en blanco y negro están en formato TIFF o EPS.

Algunas de las categorías son: publicidad, construcción, viajes, animales, personas, plantas, artes... Uno de los apartados más interesantes es el dedicado a la arquitectura, en el que puede hallar modelos de puertas, escaleras, duchas, retretes, cañerías, etc.



Los editores merecen un fuerte aplauso por haber incluido un manual impreso que contiene todas las imágenes en orden alfabético y un utilísimo índice.

– Lisa M. Howie



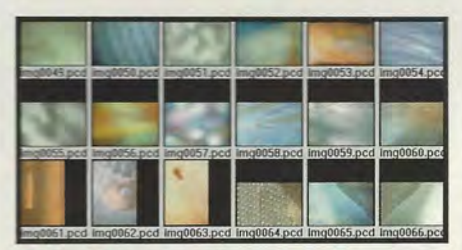
Buenas Imágenes

Art Textures and Backgrounds, Volume 1

DOS/Windows/Mac • **FotoSets**

Quienes trabajan en autoedición y buscan fotografías interesantes y llenas de color nunca lo han tenido más fácil. Ahora disponen de gran variedad de instantáneas libres de royalties en un CD-ROM a precio de oferta.

Desgraciadamente, no todas ellas son excelentes, por lo que es necesario dedicar unas cuantas horas a desechar material inservible hasta dar con las mejores. La primera colección de Fotoset Art and Backgrounds incluye algunas fotos de gran calidad, aunque su precio también es más elevado. Como indica su título, estas fotos pueden utilizarse como fondo para gráficos o como elementos de relleno para el texto o bien de fondo de objetos tridimensionales.



El disco ofrece gran número de fondos fotográficos de alta calidad.

Los gráficos pueden exportarse a programas de autoedición de grandes prestaciones e incluso a proyectos multimedia, y están libres de royalties por lo que pueden utilizarse en presentaciones, en actividades de publicidad y en muchas otras situaciones. Las 100 imágenes que se incluyen figuran con cinco clases de resolución (72k, 288k, 113M, 4.5M y 18M), mediante la compresión de Kodak Photo CD Image Pac.

El disco no incluye una utilidad para visualizar las fotos del CD, por lo que deberá trabajar con su propio programa de gráficos (o bien utilizar el excelente programa shareware Graphic Workshop).



Si bien la mayoría de las imágenes son abstractas, algunas contienen elementos identificables.

El disco incluye un índice de todas las imágenes y éstas poseen una excelente iluminación y gran calidad. Si requiere fotografías de alta calidad y a un precio interesante, el título Art and Backgrounds de Fotoset realmente merece la pena.

– J. Blake Lambert

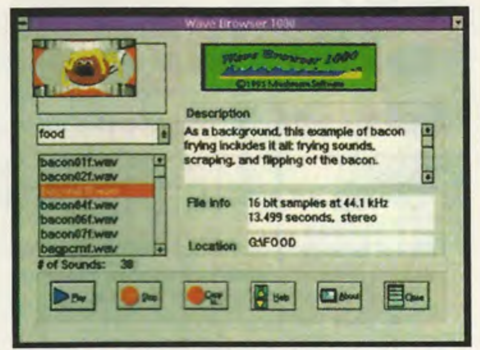


Sonidos Reales

Real Sounds 1000

Windows • **Mushroom Software**

Este disco incluye más de mil archivos .WAV grabados con resolución de 16 bits/44.1 KHz y 8 bits/22KHz. La mayoría han sido grabados en estéreo y algunos de ellos son bastante extensos. Los archivos de sonido están libres de royalties. No obstante, hemos tenido problemas al instalar la utilidad para hojear: el programa de instalación insistía en que no disponía de suficiente espacio de disco y luego emitió un mensaje diciendo que la instalación había finalizado con éxito. Por ello, copiamos el directorio raíz del CD-ROM en el directorio que había creado el programa de instalación, editamos el archivo .INI y pudimos evitar el resto de problemas.



La utilidad para hojear incluye la descripción del texto e información sobre el formato de grabación.

Los tipos de archivos varían en su utilidad: personas que imitan los sonidos de los animales, animales (la mayoría domésticos), automóviles, lavabos, pájaros, funciones corporales, ordenadores, electrónica, inglés (números, saludos, los meses), francés, alemán, la casa, la industria (maquinaria industrial), la cocina, la medicina, música (aunque la selección de instrumentos es muy limitada), la oficina, la calle, personas (risas), los deportes, el verano, las herramientas, los transportes, etc. El editor hace hincapié en que se trata de sonidos reales no efectos de sonido. De hecho, la mayoría de estos sonidos nos rodean habitualmente. Es de apreciar el fuerte contenido de los sonidos humanos, incluyendo los términos de otras lenguas, aunque puedan no tener una aplicación muy extensa.

De esta forma, al igual que muchos otros productos que rebosan de contenido, *Real Sounds 1000* adolece de haber sido recopilado sin demasiada organización. Con todo la calidad de la grabación es excelente y la mayoría de los sonidos pueden tener una aplicación práctica.

– J. Blake Lambert

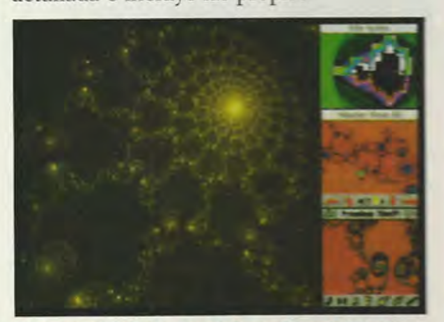


Belleza Fractal

Calculated Beauty

Mac • **Rocky Mountain Digital Peeks**

Este CD contiene gran número de programas de permiten investigar la geometría fractal, la parte de las matemáticas que describe los fenómenos no lineales y recursivos. Los partidarios de las teorías fractales disponen de multitud de programas para explorar el conjunto de Mandelbrot. Uno de los más útiles es el programa denominado MandelDispay, una herramienta que permite navegar entre 6000 metros cuadrados de imaginería fractal. No es necesario perder la cabeza con los cálculos, sino que puede apreciar las características del conjunto de Mandelbrot, mediante algoritmos ya definidos, variar los colores de la paleta (se incluyen algunas paletas excelentes) y experimentar con la música fractal (la melodía más hipnótica que jamás haya oído), además de poder obtener imágenes de alta resolución en 3 dimensiones para sus aplicaciones de autoedición. MandelDisplay incorpora una ayuda detallada e incluye las propias



***Explore el infinito fractal con MandelDisplay, uno de los programas de* Calculated Beauty.**

instrucciones del autor.

Puede visualizar 100 imágenes fractales excepcionalmente bellas mediante el programa MandelGallery o bien penetrar en el espacio de Mandelbrot mediante ocho películas fractales. También dispone de programas shareware/freeware para los exploradores aficionados a la matemática. Mandella 8.7 (en el que podrá hallar a los enanos cabezudos), ofrece numerosas posibilidades de experimentación.



Esta galaxia azulada es una de las imágenes incluidas en MandelGallery.

Calculated Beauty es un título muy valioso para los estudiantes de matemáticas y para cualquier aficionado o artista fascinado por el increíble mundo fractal.

– Steven Anzovin





CENTRO MAIL
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 105 TEL: 412 63 10
Centros Mail en España
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 584. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 29 TEL: 674 82 70
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO,S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET. 11-2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 05
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
TEL: (91) 380 28 92
¡Haz tu pedido por teléfono!
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Alcalá de Henares
C. MAYOR, 80. TEL: 880 26 92
Alcobendas
C. CONSTITUCION, 15 CENT. COM. PICASSO. TEL: 652 82 87
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 48 600 84
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR,3 TEL: 23 46 51
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11. ESQ. RECOGIDAS TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
NUEVO CENTRO
902 171 819
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
PC 3 / CD ROM
ACES OF THE DEEP PC-7495/CD-8495
ALONE IN THE DARK III PC 3 1/2 - 6995
ARCTIC MOVIES PC3 - 1795
ATAC PC3 - 1995
CD BASKET CD ROM - 4445
CREATURE SHOCK CD ROM - 9495
CYBERWAR PC3 - 10795
DISCWORLD PC-7495/CD-8495
DOOM 2 PC-7095/CD-8895
EARTHSIEGE PC-6495/CD-7495
DARK FORCES CD ROM - 7495
DESCENT PC-8495/CD-8995
DRAGONS LAIR CD ROM - 6990
DUNE 2 PC 3 1/2 - 2995
F 1 GRAND PRIX PC-1995/CD-3950
F 15 II PC-2495/CD-1995
F 117 A PC-1995/CD-3950
FALCON GOLD CD ROM - 9895
FIFA SOCCER PC-5395/CD-5395
FLEET DEFENDER PC-7195/CD-8995
GUNSHIP 2000 PC-1995/CD-3950
HARPOON II PC/CD - 8495
KING QUEST VII PC-7995/CD-9995
LITTLE BIG ADVENTURE CD ROM - 7195
M1 TANK PLATOON PC-2995/CD-1995
MAD DOG MCCREE CD ROM - 3990
MAD DOG McCREE II CD ROM - 4990
MORTAL KOMBAT II CD ROM - 7195
MYST CD ROM - 7195
PC BASKET 2.0 PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0 PC3 - 2695
PC STRIP POKER PC-2695/CD-2695
PIRATES GOLD PC-6295/CD-3950
RISE OF THE ROBOT PC-8895/CD-7995
SECRET WEAPONS PC-1995/CD-4995
SIM CITY 2000 PC3 - 4990
SIM FARM PC3 - 3490
SPACE ACE CD ROM - 7995
SPACE QUEST IV PC-2995/CD-2990
TASK FORCE 1942 PC3 - 1995
THEME PARK PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER PC3 - 6995
UNDER KILLING MOON CD ROM - 9895
WHO SHOT J. ROCK? CD ROM - 6990
WING COMM. III CD ROM - 8995
WINGC.ARMADA PC/CD - 6295
WOODRUFF CD ROM -7495
WORLD CUP USA 94 PC3 - 3990
PACKS DE SHAREWARE
SHREWARE OVERLOAD TRIO
CICA WINDOWS
SUPER PACK Contiene 3 CD
3.990
3.990
¡OFERTA INCREIBLE! LOS 6 POR 4.990 6 PACKS DE SHAREWARE POR LOS 6 POR 4.990 ¡OFERTA INCREIBLE!
THE BEST OF SHAREWARE 13
SHAREWARE 4
THE BEST OF GAMES 2
WINDOWS & OS/DOS
THE BEST OF BBS
MODEM MADNESS
LINUX DEVELOPER KIT
4.990
PACK 10 CD-ROM volumen 2
NUEVO
5.990
• PC KARAOKE • SPACE QUEST IV • ROCK RAP'N ROLL • MOVIE SELECT • SHERLOCK HOLMES
• MS MULTIMEDIA JUMPSTAR • HOME MEDICAL ADVISOR • ARTS AND LETTERS • FANTASIA'S 2000 FONTS • BATTLE CHESS ENHANCED
PACK 10 CD-ROM volumen 1
¡SUPER PRECIO!
4.990
• DOOM • KING QUEST V • STELLAR 7 • BEST OF MEDIA CLIP • WORLD ATLAS • WORLD FACT BOOK
• CD-ROM OF CD-ROMS • PLANIMATION FESTIVAL • TIME MAN OF THE YEAR • SING ALONG CLASSIC
HABLEMOS INGLES 9.990
CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO EJERCICIOS GRAMATICALES
METAMORF 3
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA
4.750
MORPHOLOGY 101
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTORIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS
6.990
MUSEO DEL PRADO
VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ
4.950
CON LA CALIDAD
DINAMIC MULTIMEDIA
500 FONTS
2.990
CLIP ARTS&FONTS
2.990
4000 ICONS
2.990
EXPLOSSION 3
• MAS DE 600 Mb. • SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I y II • EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN • ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS
4.900
TOP 50 GAMES FOR WINDOWS
• BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más
3.990
101 Only the Best Games
2.990
WINDOWS POWER GAMES
3.990
OS/2 WARP VERSION 3
SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES...
9.400
TREASURE PACK 6.990
• CLIP ART NOVICE • PHOTO PRO VOLUME 3 • PHOTOBANK • GALLERY OF DREAMS SURREAL IMAGERY • CD FUN HOUSE 9.0 • FONT PRO VOLUME 1 THE ESSENTIALS
• PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS • QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS • NEWSBYTES • WASHINGTON TIMES 1994 EDITION • SUPERTOONS
VR WORKSHOP
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D
6.990
VISTA PRO
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D
13.990
How to Create MULTIMEDIA
3.990
ANIMATION How to CD
3.990
POWER UTILITIES
2.490
UTILITIES PLATINUM
1.990
JOYSTICKS
RAIDER 5 2.990
PYTHON 1.995
TORNADO 3.490
AXYS - 5.350
ANALOG GRAVIS - 7.990
MEGAPAD VII 3.595
STARFIGHTER 5 2.595
PAD GRAVIS 4.500
SuperQuad 4X
Compatible Sound BLASTER
CUADRUPLE VELOCIDAD TRANSFERENCIA:600 Kbytes/SEC TIEMPO DE ACCESO: 195 M sec
49.990
TEAC
MITSUMI CUADRUPLE VEL. 31.990
SONY DOBLE VELOCIDAD 19.990
SB 16 Value Edition
17.990
OFERTA LIMITADA SB 16 VALUE EDITION + ALTAVOCES 18.990
SB Multi CD ASP
31.990
Sound Blaster AWE32
45.990
DISCOVERY
44.990
KIT CD-ROM Creative Lab
25.990
PRIMAX
SCANNER DE MANO
SCANNER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE
9.900
SCANNER COLOR 24 BIT 16,8 MILLONES COLORES
26.900
RATON 3 BOTONES
1.990
CD ROM
JUEGOS
7TH. GUEST 4990
ALL WORLD OF LEMMINGS 6295
BLUE FORCE 4995
BODY COUNT 6295
CRUISE FOR A CORPSE 1995
CYBERIA 9495
CYBERWORLD 2990
CHESSMASTER 4000 TURBO 6745
DAWN PATROL 7845
DRAGON LORE 8995
DRAGOSPHERE 5990
DREAMWEB 7845
ECSTATICA 8095
F-19 STEALTH FIGHTER 1995
F15 III 3950
FLIGHT PACK 6995
HARPOON 3095
HARVESTER 9990
HIGH COMMAND 3095
INCA 2 4295
INFERNO 8095
LARRY I 1995
LAWNMOWER MAN 6990
LINKS 1995
LOOM 4995
LORDS OF THE REALM 6295
LOST IN TIME 4295
MAGIC CARPET 6295
MICHAEL JORDAN 2990
MIGHTY MORPHIN POWER R. 4990
MONKEY ISLAND 4995
NOCTROPOLIS 8095
OUTPOST 9795
PACK OPERA 2695
PATRIOT 3095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0 6295
PINBALL DREAMS DELUXE 5395
PIRATES 1995
QUARANTINE 6745
SEAL TEAM 2990
SHADOW CASTER 2990
SPACE QUEST I 1995
STARLORD 6990
STREET FIGHTER SERIES 4990
SYSTEM SHOCK 6295
THE JOURNEY MAN PROJECT 3990
VOYEUR 8495
WING COMMANDER I/II 5990
WING COMMANDER II 2990
WING OF GLORY 6495
WORLD OF FLIGHT SIMS 4990
X-COM UFO DEFENSE 7990
ZEPPELIN 9895
UTILIDADES
COMPUTER ANIMAT. MADNESS 5490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER 1990
CUSER'S GROUP AUGO 94 3490
GNU SEPT. 94 3490
KODAC PHOTO CD 3490
MEGAMEDIA MEGA BUNDLE 3990
SUPER FONTS 1990
SHAREWARE
ARCADE COMPANION 1990
CICA SEPT. 94 2990
GNU SEPT. 94 3490
MEGA WINDOWS 3 2990
PEGASUS 5.0 4990
SHARE ESPAÑOL 3990
SUPER GAMES WIN I 1990
SUPER GAMES WIN II 1990
ULTIMATE WINDOWS SHAR. 3990
WINDOWARE 1990
WINDOWS POWER GAMES 3990
WORLD OF GAMES 3990
WORLD OF WINDOWS 3990
OBRAS DE CONSULTA
AMAZONIA 7990
AVENTURA CUERPO HUMANO 10795
AVENTURA DEL ESPACIO 8995
AVENTURA MUNDO SUBMARINO 8995
BEETHOVEN 9990
BEETHOVEN 5TH SIMPHONY 8995
CARICATURAS CLASICAS 1990
CD-ROMIX 3990
CNN TIME CAPSULE 5395
DAVID BOWI JUMP 9990
DIC. ENCICLOPEDIA DIDACTA 15195
EL CUERPO HUMANO (INNOVA) 9990
EL MUNDO DE LOS MINERALES 9990
EL SISTEMA SOLAR 7990
ENCLICLOMEDIA (EN ESPAÑOL) 5990
EXPLORES THE HUMAN BODY 8895
GEOGRAFIA FISICA ESPAÑA 5990
GEOLOGIA 5990
GUINESS 1994 10795
LA AVENTURA DINOSAURIOS 8995
LA EDAD DEL ORO POP ESPAÑOL 4495
MUSICAL INSTRUMENTS 9990
OCEAN BELOW 3095
SCHUBERT 9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60 2990
SING ALONG TOP POP 2990
SPACE & ASTRONOMY 3990
STRAUSS 9990
STRAVINSKY 9990
TECHNO TRANCE MUSIC 6295
THE ANIMALS 8995
THE ROCK'NROLL YEARS 6995
SOLO PARA ADULTOS
101 SEX POSITIONS PT 1 5490
ALL BEAUTIES 4490
BABY'S GOT BUTT 5490
BUSTY BABES 2 5490
CURSE OF CATWOMAN 3490
DANGEROUS BLONDES 3990
DEEP TUSH 5490
DOORS OF PASSION 3490
DREAM GIRLS 3490
DREAM MACHINE 6990
GIRLS ON GILRS 3990
HIDDEN OBSESSIONS 3490
HOUSE OF DREAMS 3490
INFERNO 5990
KAMASUTRA 4490
LEGENDS OF PORN II 2990
LUST COLLECTION 5990
MAN ENOUGH 6990
MASSIVE MELONS 3990
NEW WAVE HOOKERS 2 3490
NIGHTWATCH 4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D 3490
SEX 3490
SEXIEST WOMEN ON CD 2490
SEYMORE BUTTS 6990
SUPERMODELS EXOTIC 3990
TASTE OF EROTICA 1990
VAMPIRE'S KISS 6490
VIRGINS 2 5990
EDUCATIVOS
TIO ARCHIBALD CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK CD ROM - 5495
TEDDY THE BRAVE CD ROM - 5495
SPIROU - EL CASO DEL FALSO COLABORADOR CD ROM - 6250
NIKKO 4995
ARTHUR'S BIRTHDAY 5395
LITTLE MONSTER 5395
RUFF'S BONE 7195
TUNELAND 7195
UPSIDE TOWN 7195



Tom R. Halfhill

La nueva generación de CDs



¿Se verán los consumidores atrapados en otra guerra similar a la protagonizada por los formatos de vídeo Beta y VHS que polarizó el mercado en los años 80? A menos que las potencias del mercado de la electrónica aúnen sus esfuerzos, esta situación tiene todos los visos de repetirse. En esta ocasión la batalla es por el formato del vídeo CD, que puede llegar a sustituir a las cintas VHS. No sólo afectará a las ventas y al alquiler de cintas de vídeo, sino que este nuevo estándar dictará el estándar de los CD-ROMs de nueva generación, de forma que millones de usuarios de ordenadores se verán beneficiados por el resultado de esta batalla.

Todo comenzó en diciembre del año pasado con Sony y N.V.Philips, las empresas que mayor influencia ejercen en la industria de la electrónica de consumo. Philips inventó el cassette de audio en los años 60, mientras que Sony, un consorcio de empresas japonesas, patentó el sistema de vídeo Beta en los años 70 y lanzó los reproductores de cassettes portátiles (el conocido Walkman) que ha ayudado a desbancar al vinilo en su hegemonía durante los años 80. Ambas empresas han participado en la fabricación de discos compactos que posteriormente han promovido la aparición de los CD-ROMs.

El pasado mes de diciembre, Sony y Philips anunciaron su versión de un nuevo formato de vídeo diseñado para sustituir a las cintas VHS. Se le conoce bajo la denominación CD de alta densidad (HDCD), y este estándar posibilita que los CDs incluyan largometrajes en vídeo de alta calidad. En la actualidad los discos compactos (audio o CD-ROM) pueden almacenar hasta 680 MB de datos. Un HDCD puede almacenar hasta 3´7 GIGAS, o lo que es lo mismo, más de cinco veces la capacidad de un CD. Lo cual supone capacidad de sobra para alojar un largometraje de 135 minutos en vídeo comprimido de alta calidad, así como la banda sonora con calidad de sonido digital y alguna pistas extras para incluir los subtítulos en otras lenguas. El estándar HDCD define un formato de estrato dual que utiliza la nueva tecnología para añadir un segundo estrato de datos en la misma cara del disco, de forma que permite duplicar la capacidad del mismo hasta los 7´4 GB.

No obstante, Sony y Philips se enfrentan a una lucha encarnizada. En enero de este año, ocho empresa punteras, Toshiba, Matsushita, Time Warner, Hitachi, Pioneer, Thomson, MCA y MGM/UA, anunciaron el lanzamiento de otro formato denominado VideoDisco Digital (DVD). Este formato consta de dos caras resultado de unir dos CDs y permite almacenar hasta 5GB de datos en cada cara, lo que resulta en una capacidad total de 10GB, o lo que es lo mismo, 15 veces más la capacidad actual de los CDs de audio y los CD-ROMs.

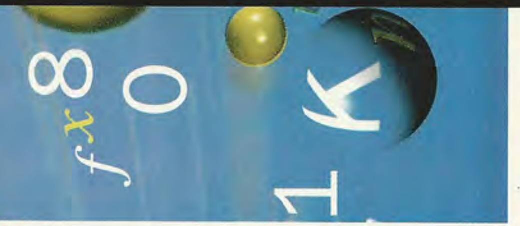
La próxima batalla: HDCD contra DVD. Se enfrentan las mayores empresas del mundo de la electrónica y nosotros seremos los beneficiarios de esta batalla. Despidámonos de los megas y demos la bienvenida a los gigas.

Tanto el estándar HDCD como el DVD utilizan la compresión MPEG-2 para el contenido de vídeo, el cual ofrece mucha mejor calidad que el formato VHS. Las películas DVD pueden incorporar bandas sonoras en ocho idiomas e incorporar subtítulos hasta en 32 idiomas, además de incluir 5 canales de sonido estéreo Dolby.

La historia demuestra que el marketing de consumo tiene mayor peso que la tecnología. El sistema VHS de la empresa JVC venció al formato BETA de Sony en los años 80, aun cuando este último disponía de mucha mejor calidad. La clave del sistema VHS era su mayor capacidad de grabación, algo que, en honor a la verdad, sólo ofrecía el sistema BETA. Con VHS el usuario tenía que utilizar el sistema EP (extended play), con la consiguiente pérdida de calidad de visionado, para poder equiparar el tiempo de grabación disponible en el sistema BETA. Este es un factor desconocido para la mayoría de los usuarios.

¿Saldrá vencedor Sony en esta ocasión? Yo creo que no. Con todo, lo importante no es quien resulte vencedor, sino la batalla en sí misma. Si no desea verse en medio del fragor de la lucha, aplace su decisión de compra, si no desea quedarse con un equipo rápidamente obsoleto, y espere a ver quién es el vencedor absoluto en estas lides.

032 *HOBBYTEX#



SIN CUOTA DE ACCESO

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:


Noticias, para estar al día de la actualidad informática.


Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.


Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.


Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.


Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?


Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.


Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.


Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

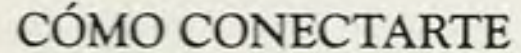

Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.


Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.


Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.


Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.


A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.





¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.





Con HOBBYTEX llegarás lejos.

PC

CD-ROM magazine
Windows 95
Incluye:
Entretenimiento para todas las edades
Biblioteca digital
Utilidades
La escuela electrónica
Selección de shareware
PC y Mac
CD Nº 3 - Mayo 1995
Se vende conjunta e inseparablemente con la revista.

Mac

ANYONE FOR CARDS?
Si quiere jugar a las cartas ésta es su oportunidad.

EASYPHOTO
Edite y catalogue sus fotos digitalizadas.

COLECCIÓN DE FOTOGRAFÍAS
Selección de imágenes para su propio uso.

JEWELS OF THE ORACLE
Intente resolver sus puzzles.

ROSETTA STONE
Aprenda idiomas de un modo muy eficaz.

WARCRAFT
Estrategia clásica en esta demo de Interplay.

WORLD CUP GOLF
Demo de este nuevo juego de golf.

WORLD OF ILUSION
Conviértase en mago sin salir de casa.

Y ADEMÁS...
Biblioteca de Internet, la historia del famoso jugador de beísbol Ted Williams y nuestra selección de Shareware para su PC.

ABC-EA HOME SAMPLER
Vea lo último en educativos en estas dos demos interactivas.

ROSETTA STONE
La forma más divertida de aprender un idioma.

ESPN CHAMPIONSHIP COACHING TIPS
Los mejores entrenadores de tenis, golf, beísbol, voleibol y fútbol, a su disposición.

JEWELS OF THE ORACLE
Saque partido a su tiempo libre resolviendo complicados puzzles.

COLECCIÓN DE FOTOGRAFÍAS
Espectaculares imágenes libres de uso.

BIBLIOTECA ELECTRÓNICA
Examine nuestra biblioteca de Internet.

SELECCIÓN DE SHAREWARE
Una útil colección de programas.

